

Medeltids Regler

Drakar & Demoner®
IVANHOE

Drakar och Demoner

IVANHOE

Konstruktör

enrik trandberg

Grafisk form

tefan hulin

Illustrationer

åkan ckegård, ony arwiche

tefan agy

Omslag

en elley

Kartor

nn-Sophie varnström

Assistans

nders lixt

ke ldberg

Innehåll

Riddarväsendet.	3	Heraldik.	39
Riddarordnar.	5	Namnskick.	47
Katolska kyrkan.	9	Litteratur.	49
Feodalism.	13	Teknologi.	51
Vapen.	19	England.	55
Rustningar.	23	Spelledarpersoner.	63
Stridstaktiker.	29	Inspiration.	67
Höviskhet.	33	Index.	74
Dagligt liv.	35		



DET EUROPEISKA RIDDARVÄSENDET



Feodalismen ledde till att en överklass av jordägare uppkom en aristokrati utan några egentliga utmärkande kvalifikationer förutom att den eller dess förfäder kunnat rusta sig och utmärka sig på slagfältet. Dessa jordägare kom nästan uteslutande att ges hederstiteln riddare, eftersom de var hästburna (jfr. franskans *cheval* — häst, *chevallier* — riddare, tyskans *Ritter* — riddare, ryttare). Man vet inte riktigt när innebörden i riddartiteln övergick från att vara en hedersbenämning på någonting mer än en beriden krigare, dock troligen någon gång på 800-talet i samband med att Karl den Store började dela ut förläningar till sina dugligaste krigare. Efterhand ökade riddartiteln i status och fram emot 1400-talet nådde det europeiska riddarväsendet sin blomstring. I hela det kristna Europa kom riddarna att utgöra ett slags slutna förening som socialt och ekonomiskt skar över alla nationella gränser.

Sammanhållning och gemenskap

De sammanhållande faktorer som fanns var många. Först och främst tillhörde man samma klass i samhället, jordägarna. Man hade samma krigiska bakgrund och ärofulla härkomst och eftersom riddartiteln ytterligare knöt ihop jordägarna, adelsmännen, kom riddarväsendet att verka som en oöverstiglig barriär mellan frälse och ofrälse. Riddarna ville naturligtvis slå fast om sina privilegier i samhället, och därför höll man varandra om ryggen i alla konflikter med kronan eller de lägre stånden. Då inga enhetliga rikslagar fanns på denna tid, kom svärdet ofta att vara lagstiftande. Även utan sin nedärvda dömande rätt, som motiverades av att ridderskapet var ädelt och höviskt, stod en riddare skyhögt över en bonde på den juridisk skalan, särskilt som adeln själva utgjorde såväl lagstiftande som dömande makt i sina förläningar. Ridderskapet utgjorde ett slags förening för inbördes beundran, som likt somliga nutida slutna sällskap för framstående personer hade som enda egentliga uppgift att värna om sina egna intressen och titta ned på pöbeln.





En annan sak som skapade samhörighet riddarna emellan var att man utövade samma kall, dvs krigarens. En riddares yngre söners uppföstran var helt och hållet inriktad på ett enda mål; hans framtida liv som riddare. Från sju års ålder tränades han i jakt, vapenlekar, hovetikett och ridning, och detta fortsatte dagligen ända till dess han efter en provtid som väpnare vid mellan tjugo och trettio års ålder fick ta riddarslaget.

Den äldste sonen utbildades för sin framtida tjänst som länsherre, eftersom han en dag skulle arva sin faders post och gods.

Likt nutida fackföreningar och yrkesbaserade intresseorganisationer medförde riddarbältet även medlemskap i en internationell gemenskap för krigare. Vad adeln främst kämpade mot i alla länder var kungamakten, eftersom man ville utsträcka sin egen makt i största möjliga mån. Endast kungen hade kraft nog att kunna begränsa adelns makt. Trots detta tvingades man i många länder dessutom ta till vapnen mot borgare och bönder då dessa gjorde uppror mot för höga skatter.

Den kanske starkast sammanbindande faktorn inom europeiskt riddarväsen var den höviska livsstilen, som inför kyrkan skulle rättfärdiga den mäktiga krigarklassens brutala sysselsättning. Nämnas kan bara att praktiken inte på långt när kom att motsvara idealen. Riddarna var, vad som än sägs i medeltida krönikor, inte mer än människor, vilket avspeglas såväl i deras realpolitiska inställning som den högst realistiska synen i moraliska spörsmål. Trots detta såg riddarna sig som mänsklighetens beskyddare, upprätthållarna av civilisation och moral, dekadensens och barbariets bekämpare. Visst var idealen precis så lovvärda som man ville göra dem, men kruxet var bara att man allt för ofta struntade i dem. Den höviska livsstilens regler för ridderskapet kan liknas vid en förlängning av vanlig folklig hyfs och artighet; att hålla upp en dörr, ett skaka hand, att säga Ni, att inte sträcka sig över någons tallrik, osv. De flesta följer de oskrivna reglerna, men ingen tar särskilt illa upp om man inte gör det.

Riddarslaget

Den ceremoni då en ung adelsman upphöjdes till riddare kallades för dubbning och hade sitt ursprung i en gammal germansk mognadsprövning. Denna prövning bestod i att ynglingen slogs på skuldran med ett svärds flatsida för att visa att han var tillräckligt mogen och härdad inför livets prövningar. Prövningen skedde ursprungligen vid mellan tolv och fjorton års ålder, men allteftersom kraven på krigarna höjdes, t. ex. ridkunnighet och styrka att bära upp en rustning, höjdes mognadsåldern till tjugo år.

Den gamla germanska ceremonin levde kvar under medeltiden och kom i en mer sofistikerad form att utgöra vändpunkten i alla riddares liv. Då kyrkan i början av 1200-talet övertog denna ceremoni lade den in ett starkt religiöst inslag för att poängtera att riddaren var Guds svärdsarm och skulle värna de fattiga. Dubbningsceremonin blev ett åttonde sakrament för ridderskapet.

Ceremonin inleddes med ett symboliskt renande bad, och därefter kläddes den blivande riddaren i rena, vita kläder och en röd mantel innan han i tio timmar skulle bedja framför altaret i kyrkan, på vilket hans vapen, rustning och sporrar låg. I gryningen hölls en kort mässa inför hovets riddare och damer och därefter följde själva upphöjningen. Aspiranten slogs då med ett svärds flatsida på axeln eller kinden av en äldre riddare, och han fick därmed även svära riddar eden, där han lovade att endast använda sitt svärd till gott, att försvara och värna om kyrkan, änkor, de fattiga och svaga, föräldralösa barn och att bekämpa alla förbrytare. Han fick även svära sin herre trohet och lovade att lyda och värna honom, att bistå med råd och dåd. Ceremonin avslutades ofta med en tornering och andra festligheter.

De yttre attributen för ridderskap var först och främst de gyllne sporrarna. Andra symboler var det heraldiska vapnet, ett vitt bälte, eller en enkel, gyllne halskedja. Det varierade från land till land. Det var ursprungligen bara riddares söner som kunde bli riddare, men i och med att konungen eller fursten hade rätt att upphöja vem han ville kunde dessa tjäna lite extra pengar på att utnämna rika köpmanna- eller hantverkarsöner till riddare. Speciellt de italienska riddarna var bespottade i hela Europa såsom ovärdiga sina sporrar. Filip den Sköne i 1300-talets Frankrike sålde öppet adelstitlar till förmögna borgare. Hans efterträdare Ludvig VI befallde å andra sidan att alla riddare som inte var av adlig härkomst skulle berövas sina sporrar, vilka skulle slängas på gödselstacken.

De av adlig härkomst som inte ägde de nödvändiga fysiska och psykiska egenskaperna sändes i kloster, där de fick ägna sig åt andlig förkovran istället. Bön och strid var nästan de enda professionella sysselsättningar som var värdiga en adelsman; han kunde varken nedlåta sig åt handel, hantverk eller jordbruk. På grund av sin farliga sysselsättning och sin sällsynta förmåga att hamna i konflikter var det sällan som en riddare uppnådde pensionsålder, och man finner inte ett enda dokumenterat exempel på en riddare som lagt svärdet på hyllan för att bruka sin jord.



RIDDARORDNAR



De medeltida riddarordnarna bildades i och med korstågen mot 'de Otrogna', muslimerna i det Heliga Landet under 1000-, 1100- och 1200-talen. Den ursprungliga och främsta funktionen var att skydda, vårda och härbärgera kristna pilgrimer på vallfart, men så småningom förvandlades de fromma munkordnarna alltmer till att bli kristenhetens svärdsarm i det Heliga Landet.

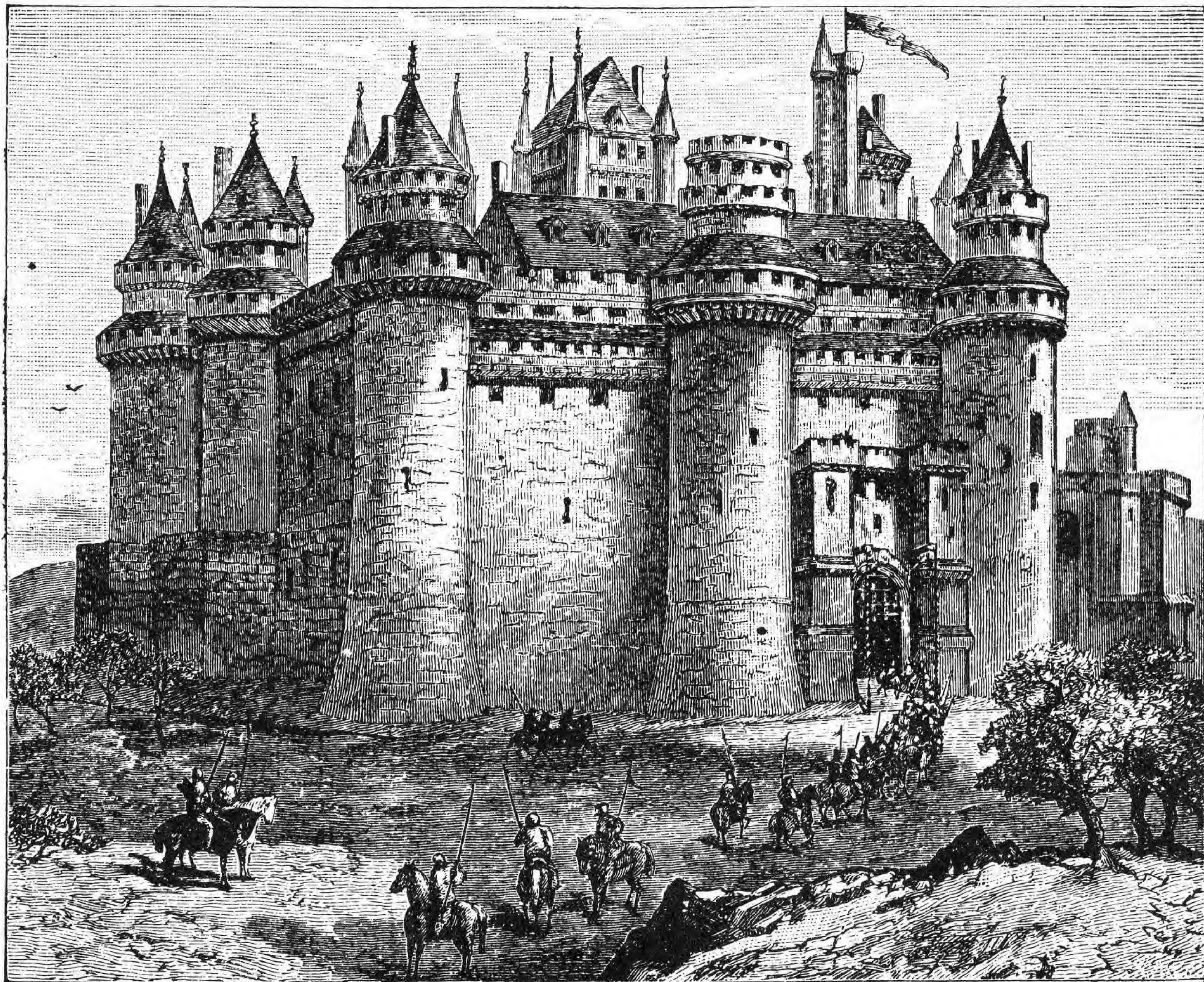
Korstågen

I södra Frankrike höll påven ett kyrkomöte år 1095. I ett flammande tal eldade han massorna och berättade hur fromma kristna pilgrimer blivit överfallna och plundrade, hur de Otrogna höll Jerusalem och fläckade dess heliga mark, och hur kristna inte längre kunde förrätta bön vid Kristi grav eller bada i Jordans heliga vatten.

Vart påven ville komma var till det första korståget. Han lovade alla som ville föra sitt svärd i Kristi tjänst syndernas förlåtelse och att de som stupade skulle få evigt liv. Folket trodde honom och lockades dessutom av fjärran länder sägenomspunna rikedomar. Mötet slutade med massornas taktfasta rop: "Gud vill det, Gud vill det!"

Korstågens orsaker

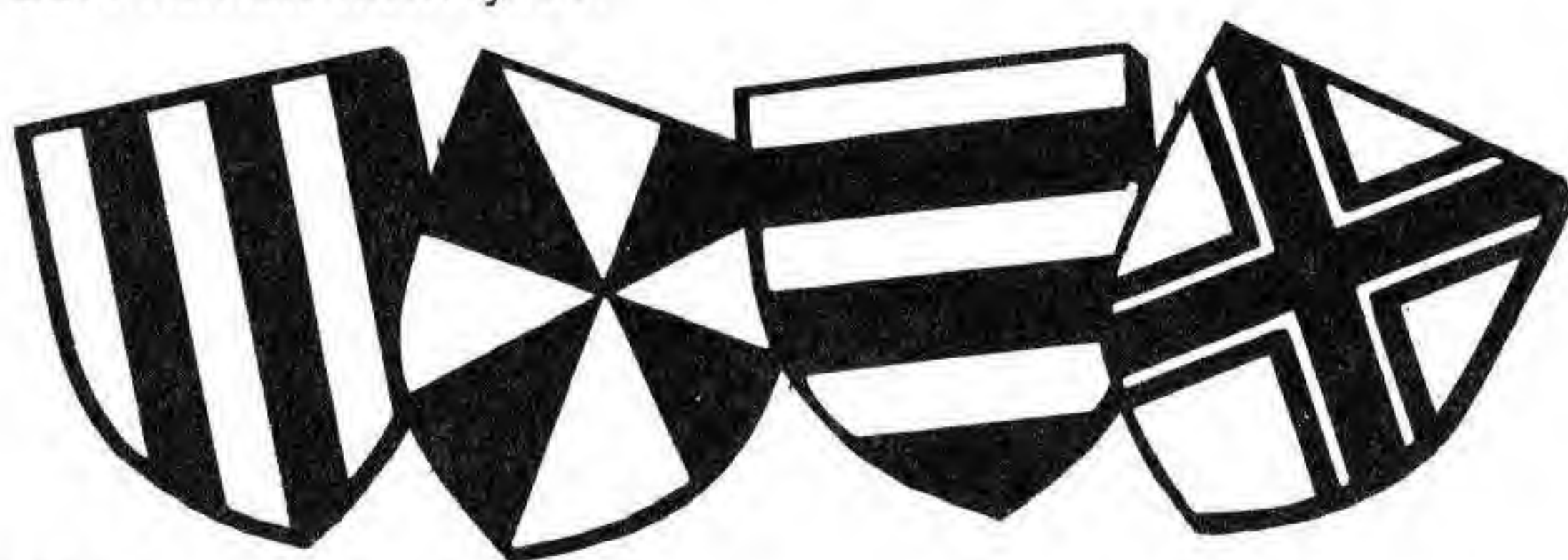
Under den senare delen av 1000-talet uppstod korstågsrörelsen som en följd av flera orsaker. Den politiska situationen hade efter Karl den Stores tid på 800-talet och normandernas erövring av Britannien stabiliserats och man kunde börja vända sina blickar ut från Europa istället för att vakta på sin granne. Man såg att det islamiska väldet, som under de senaste decennierna lagt hela Mellanöstern under sig, höll på att försvagas av inre stridigheter och kyrkan såg sin chans att vinna rikedomar och sprida kristendomen.





Kungarna var dessutom oroliga att den fredsperiod som rått de senaste femtio åren och lett till en undersysselsatt adelsklass skulle sluta i nya krig i Europa och tyckte det var bättre att skicka ut de aggressiva och ärolystna riddarna att dö och döda i främmande länder.

En tredje viktig maktfaktor bakom korstågen var de norditalienska handelsstäderna, som under 900-talet genom slavhandel och piratverksamhet fått ett ekonomiskt uppsving. Eftersom man var de enda som hade råd att tillverka ett stort antal skepp skaffade man sig monopol på handeln på Palestina, vilket ledde till att enorma rikedomar samlades i främst Genua, Venedig, Pisa och Florens. Dessa städer lånade villigt ut skepp åt korsfararna för att öka landvinsterna och handelsutbytet.



Korsfararna

Från Europas alla hörn strömmade folk till för att ansluta sig till det första korståget, som skulle samlas i Konstantinopel för gemensam avfärd till det Heliga landet. Deltagarna fick röda tygkors att sy fast på sina vapenrockar och gav sig år 1096 av för att gå i strid i Kristi namn. Där var många yngre adelsmän som inte kunde räkna med arv, där var äventyrare som sökte rikedomar i Österlandet, där var fromma pilgrimmer som ville se ett kristet Jerusalem, men där var också ångerfulla brottslingar som på detta sätt sökte syndernas förlåtelse.

Under oerhörda vedermödor kämpade sig korsfararna fram genom Mindre Asien och Syrien och nådde slutligen, kraftigt reducerade, Jerusalem, som intogs på sommaren 1099 efter en kort men oerhört blodig belägring.

Det första korståget var ett av de få riktigt framgångsrika och naturligtvis det som kom att bli betydelsefullast. Det andra korståget kämpade sig åren 1147 och 1148 fram till Jerusalem för att undsätta de uttänjda trupperna där, men staden föll ändå i muslimernas händer år 1187. 1189 till 1192 varade det tredje korståget, där kejsar Fredrik Barbarossa av det Heliga Tysk-romerska riket, kung Filip II av Frankrike och kung Rikard Lejonhjärta av England deltog. Det fjärde korståget kom inte längre än till Konstantinopel, som togs och plundrades, två gånger om för säkerhets skull. Ett femte, ett sjätte, och ett sjunde korståg följde, men 1291 föll Acre, det sista fästet i Palestina, och 1303 föll det sista kristna fästet utanför Europa överhuvudtaget, ön Ruad utanför Syrien.

Korstågen gick främst mot Palestina, Syrien, Spanien och Egypten, men här uppe i norr avgick flera korståg mot Finland och Baltikum. I Palestina upprättades kungariket Jerusalem enligt feodal modell och de olika grevskapen förländes betydelsefulla riddare inom armén.

Det första korståget sägs ha haft mellan 300.000 och 600.000 anhängare, men en siffra på runt 150.000 ligger nog närmare sanningen. Av dessa beräknas ungefär 5.000 ha varit beridna riddare och 30.000 fotsoldater, resten var vanliga pilgrimer. Även en armé på 35.000 man var en ofantlig siffra med dåtidens mått mätt. Det tredje korståget sägs ha bestått av ungefär 50.000 man, det fjärde av 35.000. Det femte som gick mot Egypten mönstrade 50.000 man, inkluderat de korsfarare som fanns i Palestina sedan tidigare.

Korstågen var dock långt ifrån ofarliga. Det första korståget hade, när det slutligen nådde fram till den Heliga staden, reducerats med två tredjedelar. Folk dog i sjukdomar, av utmattning och av värmeslag, av svält och törst och i skärmytslingar med muslimerna på plats. De stora och avgörande slagen sägs bara ha tagit livet av en åttondel av de korsfarare som dog i det Heliga Landet.

Korsågens följder

Följderna av korstågen blev betydligt mer betydelsefulla ur ekonomisk synvinkel än ur militärisk. Kontakten med Orienten innebar ett oerhört uppsving för handeln och särskilt de norditalienska handelsstäderna blomstrade upp. Kryddor, silke, fullblodshästar, ädelstenar, ädelmetaller och slavar var stora exportvaror från korsfararnas mål. Handeln med Orienten, Indien och Nordafrika sköt fart.

Även det kulturella utbytet blev betydande. De antika grekiska filosofernas verk hade blivit översatta till arabiska och återupptäcktes nu av korsfararna. Aristoteles och Platon, vilka tidigare varit relativt okända, översattes till latin och fick oerhört stor betydelse eftersom den katolska kyrkan tog mycket av sin lära från dem. Nya debatter om världens tillkomst och mening och människans uppgift på jorden tog fart, och tänkare som Duns Scotus, Thomas av Aquino och Roger Bacon hade förmodligen inte haft så mycket att tänka på om inte korstågen funnits.

Alla de kristna besittningarna föll till slut i arabernas, seljukernas, turkarnas och syriernas händer och politiskt sett fick inte korstågen några egentliga följder, förutom styckningen av det bysantinska väldet i och med Konstantinopels fall 1203. Från den Iberiska halvön drevs de muslimska morerna slutgiltigt iväg under 1300-talet vilket ledde till att de hetlevrade spanjorerna fick slåss mot varandra istället.



Riddarordnarna

Redan på ett tidigt stadium i korstågen började vissa grupper bilda ordenssällskap, ofta med en specifik uppgift, som skulle öka sammanhållningen och därmed stärka den utsatta positionen i Palestina. Senare kom ordnarna att få huvudsakligen militära uppgifter och när kungariket Jerusalem fallit övergick man till att vara exklusiva slutna sällskap för inbördes beundran.

Johanniterriddarna

Den första organiserade riddarorden var S:t Johannes Orden av Jerusalem, som från början var en sammanslutning benediktinermunkar i Jerusalem, som hade till sin uppgift att vårda och härbärgera alla pilgrimer i staden, även judar och muslimer. Benediktinerorden i sig uppstod redan i mitten av det första årtusendet och hade som sina främsta klosterregler kyskhets (celibat), fattigdom (askes), lydnad, samt plikt att stanna vid det kloster där man en gång inträtt. De tre första reglerna kom genomgående att beteckna också riddarordnarna, även om man snabbt anpassade sig till mer världslika behov.

I samband med det första korståget, vilket nådde Jerusalem den 15 juli 1099, byggdes klostret ut och kom att bli en kristen bastion i det blivande kungariket Jerusalem. År 1100 grundades Sankt Johannes Orden av Jerusalem, Johanniterorden, med Johannes Döparen som skyddshelgon. Ordensmedlemmarnas uppgift var fortfarande att sköta om och hjälpa de sjuka, sårade och fattiga. I tidens anda förvrängdes dock ordens uppgifter, och med aggressiva muslimer runt omkring Jerusalems gränser fick orden en militant inriktning. Nya tempellöften blev att skydda pilgrimer från rövare och 'otrogn' och av påven fick man så småningom rätt att bära vapen i kristendomens tjänst.

Då korsriddarna blev utdrivna ur det Heliga Landet, slog sig Johanniterriddarna ned på i tur och ordning Cypern, Rhodos, i Tripoli och på Malta, varifrån man kördes ut 1798 av Napoleon och därmed förlorade sin sista landbesittning. Då de hade förlorat alla sina magnifika borgar på fastlandet, övergick de till att bekämpa det framväxande Ottomanska väldet till sjöss istället, inte utan framgång.

Vid sidan av sin tjänst som krigare verkade johanniterriddarna i sjukhusen eller levde ett

normalt klosterliv som munkar, med allt vad det innebar. När så behövdes bildade riddarna en av dåtidens mest effektiva, skickliga och disciplinerade stridsenheter. Johanniterriddarna, eller Hospitaliterna som de också kallades, verkar än idag, främst inom sjukvården i katolska länder. I Sverige har johanniterna haft ett kloster i Eskilstuna under 1400-talet.

Från början bar johanniterriddarna en röd mantel med ett vitt latinskt kors, men i mitten av 1100-talet började man bära svarta mantlar istället. I ett påvligt legat från 1248 tillerkänns de rätten att bära svart vapenrock med ett vitt kors, kluvet i spetsarna. Alltsedan 1259 bär man röda vapenrockar med ett vitt kors, kluvet i spetsarna.

Tempelherrarna

En annan framstående och ärofull medeltida riddarorden var Tempelriddarna, som bildades i Jerusalem år 1115. När Jerusalem föll 1291 flyttade orden till Frankrike där den kom att bli ett exklusivt och ytterst rikt inslag i det franska hovlivet. Tempelriddarna var liksom kyrkan befriad från skatt, och genom bankirverksamhet samlade man på sig ofantliga rikedomar, något som inte sågs med vänliga ögon av kronan. År 1307 lät Frankrikes kung, Filip den Sköne, storma Templet, deras fästning i Paris, och fängsla alla riddare. Anklagelserna var många; kätteri, avgudadyrkan, trolldom, sodomi, med flera fasansfulla saker, även om de verkliga skälen var att orden hade blivit för mäktig och rik för att vara bekväm, samt att kronans finanser var urusla. Genom att beslagta ordens egendomar hoppades man kunna få ett tillskott. Tempelriddarorden var därtill närmast självstyrande, och genom dess hårt sammanbundna internationella förgreningar hade den en oerhörd makt i kombination med dess faktiska militära styrka.

Tempelherrarna utgjorde den andra varianten av de medeltida riddarordnarna. Den var ett slutet sällskap med intagningsriter, och av de ursprungliga idealen om fattigdom och lydnad fanns inte mycket kvar efter hundra år. Genom sin stora makt kunde Tempelherreorden kosta på sig en arrogant och mystisk framtoning, och man sparade inte på utgifterna då det gällde att visa upp sig. Tempelherreordens funktion under senare tid var inte att skydda pilgrimer eller att kämpa mot de 'Otrogn'. Orden fungerade mer som en multinationell intresseorganisation vars mål var att skänka medlemmarna rikedom, glänsa med sin prakt, bibehålla och öka sin politiska och militära makt, samt, i sällsynta fall, att aktivt ingripa i konflikter med vapen för att främja sina och kronans intressen. Johanniterriddarna, som kan sägas representera den frommare och mer ridderliga varianten av riddarordnarna, behöll i



relativt stor utsträckning sina chevalereska mål att skydda och vårda nödsatta och att försvara Europa mot islams svärd.

Från och med 1145 bar tempelherrarna vita mantlar med huva, och i aktiv tjänst var manteln försedd med ett rött, i spetsarna kluvet, kors på vänster sida.

Ordnar och ordnar

Sedan Tempelriddarorden hade krossats i Frankrike följde snart resten av Europa Filips exempel, och på ett år var den helt splittrad. I Spanien skapades 1316 en ny orden som fyllde dess plats, Montesatorden. I Portugal bildades Kristusorden 1317, som fortfarande existerar.

Övriga större europeiska riddarordnar var Tyska Orden som bildades av tyska korsfarare vid belägringen av Acre i Palestina år 1181. 1225 lämnade orden det Heliga Landet, och verkar ännu idag som en prästorden. Som mest, omkring år 1400, behärskade Tyska Orden ett område som omfattade hela Baltikum och Ostpreussen. Som kuriosas kan nämnas att Tyska orden endast kämpade vintertid, åtminstone i Nordeuropa. Man bar en vit mantel eller vapenrock med ett svart latinskt kors.

Svärdsriddarorden, som bildades 1202, verkade i norra Polen men införlivades 1236 med Tyska orden efter att ha blivit näst intill utplånade i slaget vid Saule.

Calatravaorden, Avizorden och Sankt Lazarus orden var andra större ordnar under medeltiden. Calatravaorden, som bildades i Spanien 1157, hade svartmålade rustningar och vita mantlar och vapenrockar. Avizorden, även den spansk, bildades 1162. Man bar från och med 1183 en svart mantel eller vapenrock.

Förtjänstordnar, t. ex. de brittiska Strumpebandsorden och Bathorden, franska Helgeandsorden och den spanska det Gyllene Skinnets Orden, är alla sentida utmärkelser som delas ut enbart för meriter i t. ex. rikets tjänst eller i strid och kan egentligen inte kallas riddarordnar, utan snarare förtjänstordnar.

Riddarna

Vilka var det då som sökte och vann inträde i riddarordnarna? Naturligtvis var det skillnader mellan dem, men huvudsakligen var det unga adelsmän, ivriga att vinna ära och uppfostrade till ett liv med svärd i hand. Eftersom endast den äldste sonen ärvde sin faders titel fanns det inte särskilt mycket att göra för de yngre adelsmännen utom att gå i kloster, leva hovliv eller att försöka vinna ära och rikedom på slagfältet. För dessa hetlevrade aspiranter utgjorde riddarord-

narna ett utmärkt alternativ; där fanns goda möjligheter till ärofull strid för en god sak, stora chanser till att vinna rikedom genom plundring av muslimska karavaner, förutom lysande tillfällen att vinna sitt riddarbälte och avancera i graderna inom sin orden.

Ursprungligen tog johanniterna emot alla sökande aspiranter, men efterhand som man tvingades skära ned på sin verksamhet, gavs inträde endast åt män av adlig härkomst, främst för att dessa kunde tillföra orden de pengar som behövdes.

Ordna var antingen nationellt bundna som t. ex. Tyska Orden, eller helt internationella med rekryteringskontor och fästen runt om i Europa, Nordafrika och Mellanöstern. Exempel på det senare är Johanniterna och Tempelherrarna, vilka båda hade medlemmar från England, Frankrike, Tyskland, Italien, Spanien, Ungern, mm. De flesta rekryterna inträdde vid ung ålder, mellan 18 och 25 år, och stannade i aktiv tjänst tills de dog i strid eller 'pensionerades' vid omkring 45 års ålder, då de drog sig tillbaka till ett lugnare klosterliv eller verkade som läkare i ordens sjukstugor. De historiska europeiska riddarordnarna tillät endast män inträde.

Riddarordnarnas syfte

Riddarordnarna erbjöd ett stort antal fördelar för korsfarare och riddare runt om i Europa. Först och främst hade de en social funktion som samlingsplats för rustade ädlingar, och riddarordnarna kan ur denna aspekt liknas vid legostyrkor i kyrkans tjänst. Man hyrde sällan ut sina tjänster för profana syften, men det hände.

Eftersom de flesta ordnar var internationella med förgreningar över hela Europa utgjorde de för många riddare också en fast punkt i en annars främmande tillvaro och erbjöd därmed trygghet och hjälp. En ordensbroder hade rätt till fri kost och logi i alla dess inrättningar men i gengäld krävdes blind lydnad mot alla överordnade.

Att vara broder i en riddarorden var på denna tid ett av de få yrken som hade något slags pension, ty när en riddare lade svärdet på hyllan fortsatte han verka som munk eller på någon administrativ post inom orden.

Som militär slagstyrka var riddarordnarna ofta överlägsna allt annat vad tiden kunde uppbringa, såväl materiellt som tekniskt. De tränades regelbundet, de hade en sällan skådad disciplin och de slogs för Herren och äran, inte pengar. Ordensbröderna var ofta fruktade personer, både för deras skicklighet med svärdet och för deras ordens makt.



KYRKA OCH RELIGION



Den katolska kyrkan är den självklara religionen i riddarnas värld. Dess närvaro och inflytande präglar alla människors liv. Att delta i mässan varje söndag är en självklarhet för såväl låg som hög. Andra religioner tolereras inte, med undantag för judarna som tillåts existera i samhällets utkant.

Det betyder dock inte att man halshugger alla hedningar som visar sig. Handelsmän och andra som färdas genom landet, t. ex. som budbärare, kan mycket väl tillhöra främmande religioner. Det vore emellertid helt omöjligt för dem att bygga tempel eller hålla gudstjänst offentligt. Detta kan innebära vissa anpassningsproblem i en rollspelskampanj.

Historia

När Romarriket gick under (på 400-talet) inleddes en mörk tid i Europas historia. Många hedniska barbarfolk vandrade in och tog för sig av land och rikedomar, i regel med våld — därför brukar perioden kallas *folkvandringstiden*. Civilisationens trygghet upplöstes, istället gällde svärdets makt.

Det tog flera hundra år innan barbarfolken hade kristnats och blivit så pass civiliserade att man kunde skapa någorlunda stabila gränser och stifta lagar som gav ordning och trygghet. Den enda organisation som överlevt från Romarrikets tid var kyrkan.

Kyrkan, och särskilt klostren, bevarade arvet från Romarriket: skrivkonsten, den kanoniska rätten, de gamla skrifterna och traditionerna. Kyrkan bar den västerländska civilisationen genom de mörka århundradena, och när medeltiden började var kyrkan politiskt, andligt och kulturellt tongivande och ledande i hela Europa. Dess tro blev grunden till den medeltida kulturen.

Från ca. år 800 till mitten av 1200-talet hade den katolska kyrkan en glansperiod. I alla städer byggdes stora katedraler. Ute på landet byggdes tusentals mindre kyrkor. Överallt fanns kloster, och det kyrkliga livet blomstrade. Allt vackrare steg sången under allt högre kyrkovalv.

Men från 1200-talet började den katolska kyrkan förfalla, och fram på 1500-talet var den ytterst dekadent. Påven utnämnde sina favoriter och släktingar till alla lönsamma kyrkliga ämbeten, bland dem många uppenbart olämpliga personer. Påven skötte sina landområden som ett litet kungarike och förde krig mot sina grannar. Gi-

riheten bredde ut sig. Kyrkan sålde avlatsbrev, relikier, ämbeten och allehanda välsignelser för pengar. Munkar levde lyxliv i förslappade kloster. Biskopar och påvar hade älskarinnor. Allt detta elände ledde så småningom till Luther och reformationen — och därmed var det slut på medeltiden.

Kyrkans organisation

Här följer en kort sammanfattning av hur den medeltida kyrkan arbetade, hur den var organiserad och annat som kan vara av intresse i rollspel.

Biskopar och präster

Kyrkans högste ledare var *påven*, som ansågs vara Petri efterträdare och alla kristnas överstepräst. Den näst högsta rangen i kyrkan var *kardinal*. Det var en präst eller biskop med särskild funktion i den påvliga *kurian* (rådet). Påven sände ibland ut särskilda sändebud med stora maktbefogenheter, en sådan ambassadör kallades *nuntie*. En *biskop* var chef över ett *stift*, oftast en stad och kringliggande områden. En *ärkebiskop* var dessutom chef över de andra biskoparna i provinsen.

Medeltidens kardinaler och biskopar var i regel av adlig börd. Det fanns många fromma, lärda och gudfruktiga män bland dem, men några var rika och tämligen världsliga. Det var inte alltid man blev utsedd till biskop på grund av sin fromhet och lärdom. En del biskopar deltog aktivt i krig. En intressant detalj är att det fanns en bestämmelse som sa att "en prästman får icke hugga med eggvapen". Därför slogs de krigiska biskoparna med stridshammare och liknande trubbiga vapen.

Vanliga präster var för det mesta fattiga. De försörjde sig på jordbruk och fick en del av *tionen*, en naturaskatt (man betalade inte med pengar utan med varor) som tillföll kyrkan. De inkomna medlen användes till att vårda kyrkobyggnaden, till att hjälpa de fattiga och för att avlöna präst, biskop och klockare. I enstaka fall kunde en präst få arrendeinkomster från kyrkliga gårdar, men de flesta präster var tvungna att själva arbeta med jordbruk för att försörja sig.

Gemensamt för munkar, nunnor, präster och biskopar var att de inte fick gifta sig. Det kallas för att leva i *celibat*. Kyrkan hade ett eget rättssystem vid sidan av de världsliga domstolarna. Kyrkliga ämbetsmän som begick brott skulle dö-



mas av kyrklig domstol, där man tillämpade den *kanoniska* rätten, d.v.s. kyrkans lagar. Dessa lagar grundades på den gamla romerska rätten och var ofta mer civiliserade än medeltidens världsliga lagar.

Inkvisionen

Då liksom nu dök det ofta upp religiösa förkunnare som spred idéer som inte stämde med kyrkans tro. I några fall fick dessa "kättare" många anhängare, och man var tvungen att vidta motåtgärder. Religionsfrihet var ett okänt begrepp — var landet kristet fick det inte förekomma några frikyrkor eller sekter. Därför inrättades inkvisitionsdomstolar år 1184, vars uppgift var att leta reda på och straffa kättare. Nuförtiden är det en utbredd uppfattning att inkvissionen brände massor av kättare och "häxor" på bål, men i verkligheten var det inte så många. (Observera att de stora häxprocesserna på 1600-talet nästan inte har något med inkvissionen att göra.)

Kloster

Ett kloster är en avskild plats dit människor drar sig tillbaka om de känner sig kallade att lämna det världsliga livet och leva helt för Gud. En munk eller nunna får inte äga någonting, inte ens sina kläder. Den som vill gå i kloster blir först *postulant*, och efter en provotid *novis*. Tidigast efter sju år kan man avlägga klosterlöfte som gäller livet ut. Man lovar då att leva resten av sitt liv i klostret, i fattigdom, kyskhets och lydnad.

Livet i ett kloster följer grundregeln "ora et labora" — bed och arbeta. Sju gånger om dagen samlas man i klostrets kyrka och ber *tidegård*, en särskild gudstjänst. Mellan bönestunderna ägnar man sig åt studier, jordbruks- och hushållsarbete, sjukvård och undervisning.

Alla kloster i västerlandet tillhör någon klosterorden. De olika ordnarna skiljer sig i fråga om hur stränga regler man har. Den äldsta är Benediktinorden, grundad på 500-talet, men under högmedeltiden tillkom flera andra, t. ex. Augustinerna, Cistercienserna och Kartusianerna (en mycket sträng orden). Ofta kan man se skillnad på dem genom att munkarna har olika färg på kåporna. Klostrens byggnader utformas efter ordens regler, så man kan ofta se vilken orden klostret tillhör på husens utformning och placering.

En del munkar är prästvigda, men de flesta är det inte. Sådana munkar som inte är prästvigda kallas lekbröder. De ägnar sig mer åt manuellt arbete och följer inte lika stränga regler som de prästvigda munkarna. Nunnor kan givetvis inte prästvigas eftersom kvinnor inte kan bli präster.

Klostren uträttade mycket gott. De hade skolor

där man kunde få lära sig läsa och skriva. De hade sjukhus och tog hand om fattiga. De hade också sovsalar där vägfärande kunde övernatta. Genom gåvor blev klostren mycket rika — men det betydde inte att munkarna och nunnorna var rika. De levde i fattigdom enligt klosterregeln, även om klostret kunde äga hundratals gårdar.

Tiggarmunkar

Normalt tillbringade munkar och nunnor all sin tid i klostret och visade sig nästan aldrig utanför. Men vissa ordnar ägnade sig mera åt utåtriktad verksamhet. Dessa ordnars medlemmar kallades tiggarmunkar eller tiggarbröder. De bodde inte i kloster utan i *konvent*, och tillbringade mycket tid med arbete ute i samhället. De största tiggarordnarna var Dominikanerna och Franciskanerna. Dominikanerna kallades också "svartbröder" på grund av sina svarta kåpor. De lade mycket stor vikt vid kunskap och sysslade främst med predikan. Franciskanerna grundades av den helige Franciskus, som ogillade att klostren blivit så rika. De lade stor vikt vid fattigdomsidealet och inriktade sig främst på kärleksfull tjänst åt medmänniskorna. De kallades också "gråbröder" på grund av sina grå kåpor.

Gudstjänster

Alla gudstjänster hölls på latin. Det betydde att vanligt folk inte kunde förstå vad prästerna sade, även om de säkert förklarade det så gott de kunde. När man hört mässan varje söndag i många år kunde man orden utantill, även om man inte visste precis vad de betydde. Över huvud taget var kunskaperna om kyrkans teologi rätt dåliga bland vanligt folk, men de var ändå hängivna i sin tro. Musiken i kyrkan var för det mesta enbart sång — kyrkorglar fanns på en del ställen men blev inte vanliga förrän på 1600-talet. Psalmsång (som i svenska kyrkor nuförtiden) förekom inte alls. Prästen och ibland en kör sjöng "gregoriansk sång" — vill du höra hur det lät finns det många moderna inspelningar att köpa. (Kan användas som ljudillustration om spelarrollerna kommer in i en kyrka eller ett kloster!)

Vallfärder

Det var viktigt för medeltidens människor att komma så nära Gud som möjligt. Ett sätt var att resa till heliga platser, främst Jerusalem, men även andra platser där heliga människor bott och där under hade inträffat. Den som vallfärdar till en helig plats kallas *pilgrim*. Viktiga vallfartsorter var bl. a. Compostella, Rom och Canterbury.



Militanta ordnar

I samband med korstågen uppstod flera kyrkliga ordnar som samtidigt var militära organisationer. Tempelherrarna, Johaniterriddarna och Tyska Orden är de mest kända. Medlemmarna var munkar som avlagt löfte om fattigdom, kyskhets och lydnad. Samtidigt var de riddare som kämpade mot saracenerna i Palestina eller mot hedningar i Östeuropa. Från början var deras avsikt att skydda pilgrimer och ta hand om sjuka. Från korstågstiden blev de allt mer militärt inriktade, och mycket skickliga soldater.



Reliker

Ett sätt att komma nära Gud var att skaffa sig en relik. Ett föremål som tillhört ett helgon, eller en kroppsdel, t. ex. en benbit, från ett avlidet helgon, kunde vara en relik. Enkla människor trodde att eftersom helgonen kunde göra under fanns det undergörande kraft i relikerna. Säkert förekom det förfälskningar, men också många äkta relik. Riddare brukade sätta en relik i en urholkning i knappen på sitt svärd.

Människors tro

En viktig sak att tänka på i rollspel är att medeltidens människor tog sin religion på allvar, vilket bl. a. visas av korstågen och vallfärderna. Alla viktiga händelser omgärdades med kyrkliga ceremonier och gudstjänster. Religionen präglade allt, söndag som vardag. Folk som möttes på vägen kunde hälsa genom att den ene sa "Prisad vare Jesus Kristus!" och den andre svarade "i

evigheters evighet!". Det var för övrigt ett bra sätt att kolla om den andre var kristen eller hedning.

I vår tid har religion blivit en privatsak, och många tycker att de klarar sig bra utan Gud. Men på medeltiden upplevde människorna mycket övertygad om att änglarna och helgonen vakade över människorna och att Gud hörde böner och ingrep på de rättfärdigas sida.

För att få syndernas förlåtelse gick man till prästen och biktade sig. För att skydda sig mot onda makter bar man gärna en amulett med någon relik. Vid alla viktiga händelser bad man prästen eller biskopen om välsignelse — och man trodde verkligen att det hjälpte. Likaså beökte prästen alla sjuka och smorde dem med helig olja och bad för dem. Varje vår gick bönderna och prästen i procession runt åkrarna, bärande ett krucifix, för att välsigna grödan och få god skörd.

När man dog fanns det två ställen man kunde komma till: himlen eller helvetet. Men vad händer med dem som inte är riktigt förtappade och måste kastas i helvetet, men inte heller är helgon som kan komma direkt till himlen? Jo, de genomgår ett renande straff i *skärselden*. Hur länge man måste plågas i skärselden beror på hur många oförlåtna synder man hade på sitt samvete när man dog. Därför var det ytterst viktigt att få syndernas förlåtelse (*absolution*) innan man dog. Om de efterlevande bad för den döde kunde det också förkorta tiden i skärselden. Därför betalade rika människor ofta en präst för att han skulle läsa mässor för deras själar efter dödsfallet.

Det värsta som kunde hända var att bli exkommunicerad, d.v.s. bannlyst, utesluten ur kyrkan. Det kunde hända om man var en *kättare*, d.v.s. förnekade kyrkans tro, eller om man begick svåra brott. Då fick man inte bikta sig eller gå till nattvarden, och om man dog fick man inte begravas på kyrkogården. Därmed var det nästan påtagligt att de stod i ett andligt sammanhang där det var livsviktigt att skydda sig mot de onda makterna och hålla sig väl med Gud. Man var säkert att man hamnade i helvetet. Präster och biskopar hade en oerhörd makt över människors själar. Tänk på det när du leder rollspel i medeltiden: religion var allvarliga saker.

Ett besök i en medeltida kyrka

Vi går in genom en portal som är smyckad med en bild av Sankt Johannes, denna kyrkas speciella skyddshelgon. Först lägger vi ifrån oss våra vapen i vapenhuset. Där ligger de säkert, för ingen skulle komma på tanken att stjäla något i en



kyrka. Och om någon ändå gjorde det skulle straffet bli mycket strängare än för stöld på andra platser.

När vi kommer in i själva kyrkan bugar vi oss mot altaret och gör korstecken, eftersom Kristus själv är närvarande här. Det finns inga sittplatser i kyrkan, bara en tom golvyta där man står. Runt väggarna finns en mängd små altaren, vart och ett med en staty eller en bild av ett helgon. Framför några av dem står eller knäböjer enstaka människor. Man kan välja att ha ett av helgonen som sitt personliga skyddshelgon (förebild och beskyddare), och då ber man naturligtvis framför det altaret.

Vi går fram till jungfru Marias altare, det närmsta av helgonaltarna, och tänder ett ljus som vi haft med oss. Vi sätter det i en ljusstake och står en stund stilla i bön framför bilden av den heliga jungfrun. Vi läser bönen "Ave Maria" på latin — vi vet inte vad orden betyder, men vi kan dem utantill. Maria förstår säkert vad vi menar ändå.

Men vad är det här? Det sticker fram ett par fötter bakom altaret! Vi går runt och tittar. Där ligger en utsvulten stackare och tittar bedjande på oss. "Ge mig något att äta, goda herrn!" väser han. Vi ger honom en bit korv som han genast slukar, och sen frågar vi vem han är. "Jag är en tjuv" säger han, "och dömd till döden. Men jag lyckades fly." Han har sökt skydd i kyrkan, för här kan myndigheterna inte komma åt honom. De får inte gripa någon i det heliga rummet. Men det är svårt att klara sig här om man inte har någon som kommer med mat.

Vi lämnar tjuven, för nu har det kommit en präst som ska läsa mässan vid det altare som är helgat åt Sankt Johannes. Det stora högaltaret längst fram i kyrkan används bara på söndagarna, och idag är det torsdag. Vi går till Johannesaltaret för att delta i mässan. Några andra människor har samlats där, kvinnorna står till vänster och männen till höger. Prästen står framför altaret och läser mässan på latin. Vi kan orden utantill, så vi kan läsa med i många av böerna fast vi inte vet riktigt vad de betyder. Prästen assisteras av två korgossar som hjälper honom med rökelsekaret och böckerna. När brödet och vinet förvandlas till Kristi kropp och blod ringer en korgosse i en särskild klocka. Vi går fram och får ta emot det heliga brödet. Prästen ensam tar del av både vin och bröd. Efter en halvtimme är mässan slut, och vi lämnar kyrkan med en bugning i porten, fyllda av andlig frid.

På söndagarna är kyrkan full av folk, och flera präster tjänstgör vid altaret. Då sjunger man mässan istället för att läsa den — det kallas *högmässa*.

Kyrkor i rollspel

I de flesta rollspelsvärldar finns ett helt pantheon av gudar och många olika religioner, som ofta är motståndare till varandra men likväl existerar sida vid sida. Alla dessa religioner kan vara "sanna" såtillvida att deras gudar existerar i spelets värld. Men kristendomen påstår som en av sina grundteser att det bara *existerar* en enda gud. Det medför att kristendomen och de traditionella fantasireligionerna inte samtidigt kan vara sanna.

Fantasivärldens gudar och religioner är enbart påhittade av SL, ingen människa har någonsin *trott* på dem. Kristendomen däremot är en riktig religion som många människor tror på i verkligheten, inte bara på medeltiden utan även idag, och som SL inte kan ändra på efter behag. Ändrar man på den är det inte längre kristendom.

Att ta bort kyrkan i en medeltida kampanj vore detsamma som att ta bort medeltidskänslan ur spelet. Allt annat i det medeltida samhället hör så intimt ihop med den katolska kristendomen att samhället inte är trovärdigt utan den. En medeltid utan den katolska kyrkan vore som ett 1900-tal utan kunskap om elektricitet.

En lösning på problemet är att man placerar ett antal länder av kristet medeltida modell i en ganska normal rollspelsvärld. De 'kristna' länderna är en del av en värld där det också finns andra religioner. En förutsättning för att det hela ska fungera är att du (SL) inte räknar med aktiva ingripanden från gudarna i din spelvärld. Kristendomens Gud kan inte existera i samma universum som andra gudar. Om rollspel ska kunna äga rum i ett medeltidssamhälle måste man låta bli att ta ställning till frågan om gudarnas existens. De tillbeds, men påverkar inte spelet.

En annan lösning, den som vi använt i DoD Ivanhoe, är att finna ett surrogat för den katolska kyrkan. Den Lysande Väges kyrka har ungefär samma funktion, befogenhet, makt, status och position i Erebus som den katolska kyrkan hade i Europa. Skillnaden är att i Erebus *finns* verkligen flera gudar, som kan inverka i Altors skeenden. I DoD Samuraj har också samma modell använts, Fridens Väg är en pastisch på buddhismen; De många Gudarnas lära en kopia av shintoismen.

I rollspel i en medeltida kampanj blir det roligast om man inte använder verklighetens medeltid sådan den var, utan medeltiden sådan den borde ha varit. Därför bör du hämta din inspiration från den tidiga medeltiden, innan förfallet hade börjat. Låt kyrkan vara en god kraft, kanske lite stelbent och dogmatisk, men välmenande. Låt giriga munkar och avfallna präster vara sällsynta undantag. Se till att spelarrollerna uppför sig som goda kristna — och om de inte gör det, så låt dem drabbas av folks misstänksamhet eller i värsta fall kyrkans bannlysning.



FEODALISM

Ursprung



Feodalismen som system uppstod under den mörka perioden i Europas historia efter Västrops fall. Från denna era finns få skrifter bevarade och därför känner man till få detaljer kring själva uppkomsten.

Västrops fall var en av de största katastrofer som drabbat Västeuropa. Imperiet hade bundit samman regionen med administration, vägar, handel och myntväsende. I och med Roms fall under 400-talet gick allt detta till stor del förlorat. Därpå följde den arabiska expansionen. Under 600-talet byggde Muhammeds efterföljare ett imperium längs Medelhavets sydkust och ströp den handel som fortfarande utövades på detta vatten. 700-talet får ses som de mörka århundradenas svartaste period.

De mörka seklen

Under denna epok bröt kommunikationerna och penningväsendet samman i Västeuropa. De germanska riken som följde på Roms välde var mycket primitiva. Städerna avfolkades genom krig, hungersnöd och epidemier och landsbygdens byar isolerades när handeln upphörde. Man övergick till naturhushållning och byteshandel. Mynt blev sällsynta och användes nästan uteslutande av furstar.

En frankisk furste, Karl den Store, började under 700-talet att återföreina stora delar av Västeuropa. Hans välde kom att omfatta det som idag är Frankrike, Katalonien, Belgien, Nederländerna, Luxemburg, Västtyskland och Norditalien. Han kröntes till romersk kejsare av påven i Rom år 800.

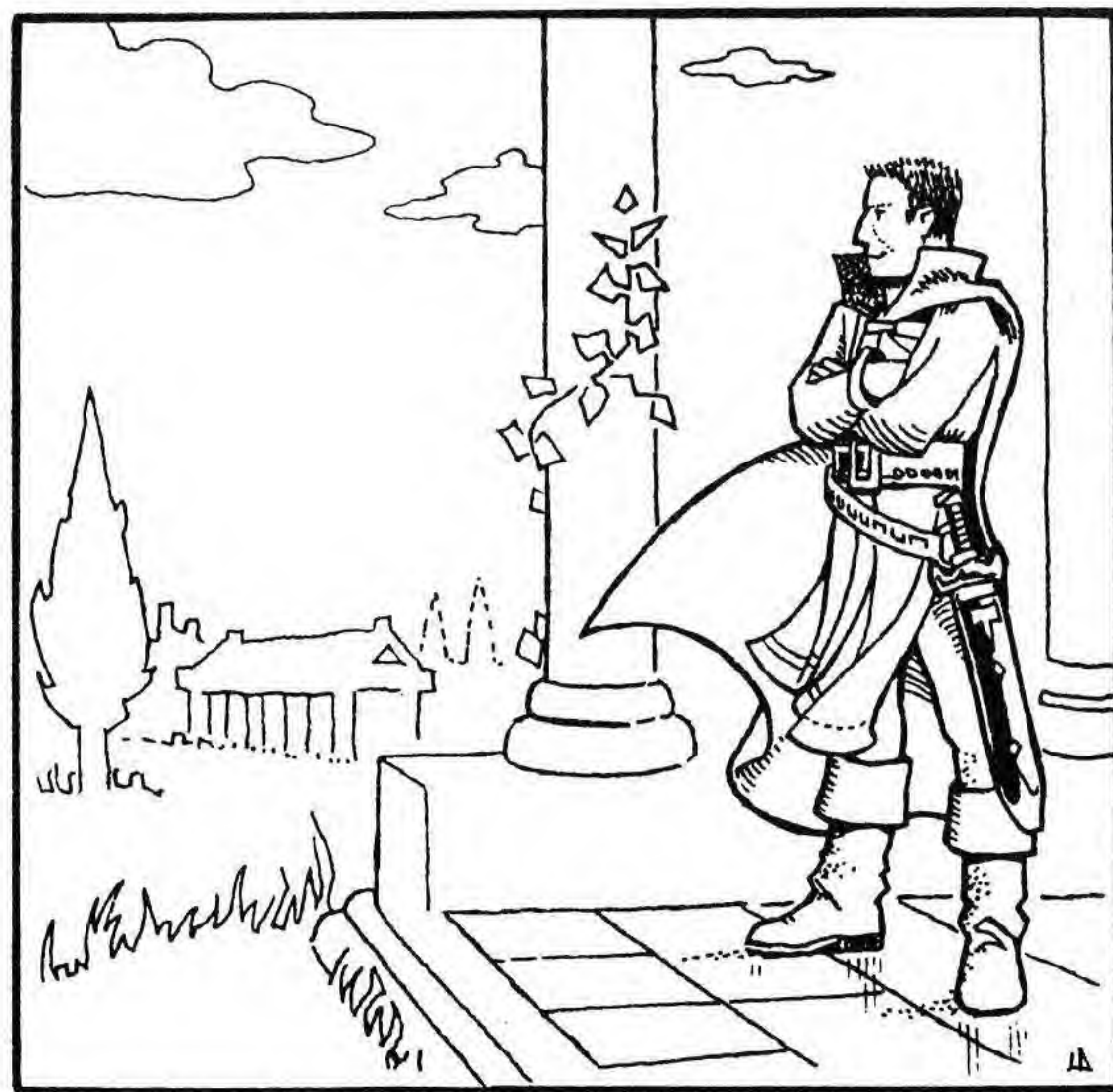
Feodalismens ursprungsform

För att binda samman sitt rike lät Karl dela upp det i förläningar av olika storlek. Dessa styrdes av feodalherrar som genom eder stod i trohetsförhållanden till kejsaren, de var hans vasaller. Dessa vasaller hade i sin tur undervasaller i ett par led.

Vasallen beskattade de bönder över vilka hans styrde. Skatten var i form av naturinkomster, huvudsakligen livsmedel och dagsverken. Vasallen var i gengäld skyldig att hålla ett visst antal ryttere

eller andra soldater till överhetens förfogande. En sådan delegering av makt var nödvändig, eftersom skatteintäkterna inte kunde transporteras utan måste konsumeras på platsen. Vidare fick varje landsdel sitt eget försvar, något som var nödvändigt för att möta de mycket rörliga angreppen från vikingar, saracener och magyarer.

Detta system fungerade inte särskilt väl, men var då det enda system som över huvud taget kunde binda samman ett stort rike. Feodalherrarna var mycket självständiga och krigade inbördes. Lojaliteten mot överhögheten, hertig, kung eller kejsare var ofta enbart tomma ord.



Systemets utveckling

Det feodala systemet spreds sedan över Europa. Det fungerade på olika sätt i olika länder, beroende på grad av civilisation och andra lokala omständigheter.

Ursprungligen var de feodala förläningarna inte ärftliga, utan kungen eller kejsaren utnämnde varje feodalherre personligen. I de välutvecklade länderna övergick man gradvis till ärftlig



hetssystem, vilket ytterligare förstärkte feodalherrens makt gentemot härskaren. Feodalherrens makt gentemot bönderna ökade samtidigt. Livegenskapen, vilken band bonden till hans torva, instiftades på många platser. En livegen bonde fick inte lämna sin gård utan var skyldig att arbeta där från sin födelse till sin död.

Högmedeltid

Den period vi svenskar förknippar med medeltiden, 1100-1520, var efter feodalismens höjdpunkt. Under 1000-talet började nämligen den internationella handeln komma igång och kring år 1100 fanns handelsleder som knöt samman de viktigaste städerna. Mynt var åter i cirkulation och under 1100-talet är det möjligt att tala om en penningekonomi i Europas välutvecklade delar, t. ex. Flandern och Norditalien.

Under denna era minskades gradvis feodalherrarnas makt i de flesta europeiska länder. I gengäld blev kungen och centralmakten allt starkare. Grundvalen för adelns existens, dess monopol på att göra krigstjänst och i gengäld få jordegendomar, började ersättas med ett nytt militärt system. Kungen värvade legosoldater mot kontant betalning och lät adelsmännen köpa sig fria från krigstjänsten mot ersättning i klingande mynt. Kungliga fogdar övertog rättsskipningen i hela riket. Efter Digerdöden minskade också inkomsterna från jordegendomar, bland annat på grund av inflation och brist på arbetskraft. I gengäld ökade borgarklassens rikedomar och makt. Handelssläkter, t. ex. Fugger i Tyskland och Medici i Italien, uppnådde ledande positioner i samhället.

När medeltiden slutar i början av 1500-talet, har de flesta länder ett nytt politiskt system, nationalstaten, med en mäktig, nästan enväldig monark som styr via en förvaltning. Adelsmännens makt har blivit en spillra av den forna storheten.

Sverige

I Sverige blev aldrig feodalismen särskilt välutvecklad; vårt land var under medeltiden en barbarisk avkrok i Europa. Förläningar gick sällan i arv och bönderna var mer krigiska och sturska än på kontinenten. Någon livegenskap kunde aldrig införas i Sverige och krönikor från medeltiden visar att kungens makt var mycket svag.

Det feodala systemet

Det feodala samhället var uppbyggt som en pyramid, med bönderna på bottenplanet och med en hierarki av adelsmän ovanför dem. Genom

denna hierarki sträckte sig lodräta förbindelser. Mellan en person och de som stod över och under honom fanns ett nätverk av förpliktelser.

Vasallen

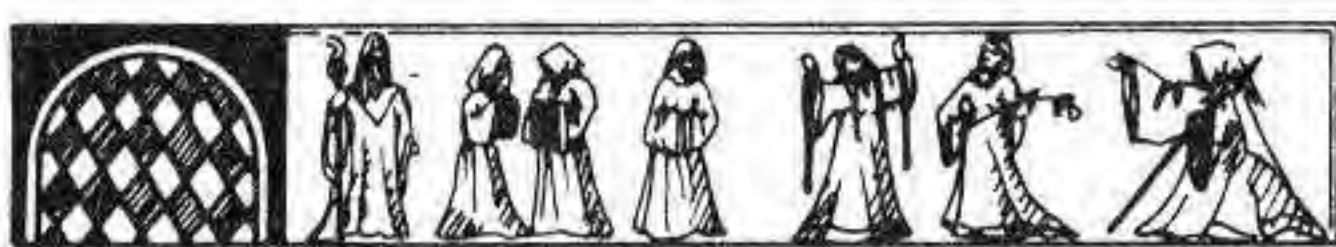
En riddare svor trohet till sin greve och lovade att vara en lojal vasall och stå sin herre bi med råd och dåd (*auxilium et consilium*). Men samtidigt lovade greven att vara lojal mot riddaren. Greven skulle inhämta sina vasallers råd innan han fattade viktiga beslut. Detta rörde spörsmål som äktenskap, rättstvister och politik. En feodalherre behövde ofta sina vasallers aktiva stöd för att kunna genomföra ett beslut, eftersom vasallerna ställde soldater och andra resurser till sin herres förfogande. Greven kunde inte bara befalla, han måste ha samtycke från sina vasaller. Denna skyldighet att inhämta råd och samtycke gällde på alla plan, från den enkle riddaren till kungen själv. Kungen var ofta mäktig, men ett rent enväldigt hör till 1600-talet.

Bönderna som stod längst ner i denna pyramid, betalade skatter i stället för att utföra krigstjänst, medan deras feodalherre i gengäld skulle skydda dem mot banditer och andra fiender.

Detta är synbarligen ett enkelt system, men verkligheten var mycket mer förvirrande och fylld av undantag och specialregler. Många feodalherrar ägde flera förläningar och titlar och var vasaller till många personer. (Det fanns tider då kungen av England styrde den franska provinsen Akvitanien och som dess herre svor trohet till den franske kungen.) Hur skulle en sådan adelsman ställa sig när det utbröt inbördeskrig och flera olika personer gjorde anspråk på hans lojalitet samtidigt? Ofta innehöll en trohetsed många förbehåll som tog hänsyn till detta. När vasallen svor sin ed angav han i vilken turordning hans respektive herrar kunde göra anspråk på hans lojalitet.

Alla adelsmännens trohetsförhållanden var mellan enskilda personer. Medeltidens människor såg på samhället på ett sätt som skiljer mycket från hur vi, 1900-talets människor, gör. Idag ser vi på Carl XVI Gustaf som en representant och symbol för den svenska nationen och riksdagen som ett uttryck för folkets vilja. Medeltidens människor resonerade inte på det sättet. Begrepp som nation och folk existerade inte under medeltiden; de uppstod först efter Franska revolutionen 1789. En vasall svor alltså inte trohet till kungens ämbete utan till en viss person som var kung. Det är en mycket väsentlig skillnad mellan dessa två sätt att se på saken.

Exakt hur feodalsystemet såg ut varierade mycket från land till land. I det normandiska England svor varje vasall två trohetseder, en till sin omedelbare herre och en till kungen. När



ederna kom i konflikt med varandra så gällde alltid eden till kungen i första hand. Vidare var kungen av England noga med att ingen vasall kunde samla på sig stora, sammanhängande ägor. Detta förhindrade en adelsman från att bygga en regional maktbas.

I det Helig Tysk-romerska riket däremot, svor endast de högsta bland feodaltherrarna trohet till kejsaren. Kejsaren hade föga inflytande över sina vasallers undervasaller. Med tiden blev också de tyska furstarna i praktiken helt självständiga gentemot kejsaren, vars makt inskränktes till de egna domänerna.

Kontrollen över samhället

Adelsmännen styrde över samhället genom att de kontrollerade krigsmakten och domstolarna. På detta sätt hade de möjlighet att tvinga bönderna till underkastelse.

En bonde hade sin egen torva där han arbetade, men han var också skyldig att arbeta på den lokale adelsmannens ägor ett visst antal dagar per år, och arbetet hos adelsmannen skulle för det mesta utföras före det egna arbetet. Vidare malde bonden sitt mjöl i adelsmannens kvarn, pressade sina äpplen i adelsmannens ciderpress, drev sin boskap över adelsmannens bro och var skyldig att betala adelsmannen på ett eller annat sätt för dessa tjänster. Vid rättstvister satt adelsmannen eller dennes ombud som domstolens ledare.

Var då bönderna helt maktlösa gentemot adeln? Nej, fullt så illa var det inte. Det fanns några sätt att protestera.

Rättvisan var inte helt i adelns händer, utan sedvanerätten, de traditioner om vad som var rätt och fel, hade en stark position i människornas medvetenden och begränsade adelns rörelsefrihet. Bönderna hänvisade till "gammal hävd". Sedvanerätten varierade dock mycket från område till område.

Vidare kunde bönderna klaga hos högre instans. Det var vanligt under medeltiden att bönder klagade hos kungen om höjda pålagor och hänvisade till att de sedan urminnes tider hade haft vissa skattesatser.

Den sista utvägen var att göra uppror. Att bondeuppror var vanliga, visar på att de lagliga metoder som stod dem till buds inte var särskilt effektiva. Under medeltiden drabbades alla länder av upprepade, våldsamma bondeuppror, då man brände adelsmännens gårdar och dräpte sina herrar och deras skatteindrivare. För det mesta brukade dock bönderna förlora; motståndarna var för det mesta mer välorganiserade och vana vid krigföring. Överheten kunde också tillfälligt böja sig för böndernas krav, och sedan, när ordningen var återställd, ta tillbaka vad de lovat.

Samhällets klasser

Det feodala samhället var ursprungligen indelat i tre klasser eller stånd: kyrkans män, adeln och bönder.

Oratores

Oratores, de bedjande, var den främsta klassen. Kyrkans folk var relativt väl avgränsade från resten av samhället och bestod av de som vigts till en värdighet i den religiösa organisationen, t. ex. munkar, präster och nunnor.

Bellatores

Bellatores, de stridande, skulle försvara samhället och kyrkan mot fiender och var därför befriade från skatt. Det var dock mycket stor skillnad inom adelsståndet, från fattiga riddare, som ägde en gård där de nödtorftigt fick ihop sitt levebröd, till kronvasallerna, de adelsmän som stod närmast under kungen och som kontrollerade enorma landområden och förmögenheter.

Fram till ungefär år 1100 var adelsståndet öppet. Stridskunniga män kunde vinna inträde genom duglighet eller giftermål och få förläningar. Under 1100-talet uppstod en sedvänja att endast den som var född adlig kunde bli adlig, så att säga en ärftlig egenskap. Det blev dock inte en total slutenhet. Kungen kunde fortfarande utnämna personer till adelsmän. Men kungarnas nåd riktades främst mot ämbetsmännen och nu uppstod en ämbetsmannaadel, *noblesse de robe*. Dessa nya adelsmän accepterades sällan som jämbördiga av de äldre släkterna.

Laboratores

Under de mörka århundradena utgjordes samhällets lägsta skick nästan uteslutande av bönder, men under 900-talet började köpmän förekomma igen. *Laboratores*, de som arbetar, skulle genom sina skatter försörja de två stånd som stod över dem.

Det uppstod med tiden en borgarklass i städerna och den fick allt större makt genom sina rikedomar. Mot slutet av medeltiden överglänste de rikaste borgarna majoriteten av adelsmännen. Adelsmännen å sin sida föraktade dessa nyrika uppkomlingsfamiljer.

De fria städernas borgare och de självägande bönderna stod egentligen utanför det feodala systemet. De hade inte lovat trohet mot någon överherre och betalade skatt direkt till rikets ledare, inte till någon adelsman. Detta var en av orsakerna till att feodalismen aldrig slog igenom i Sverige; bönderna var till mycket stor del fria och självägande skattebönder.



Städerna

Feodalismen var ett politiskt system som var uppbyggt på jordbruk. Städerna och deras hantverkare passade inte särskilt väl in i det. I städerna använde man pengar och idealen var annorlunda än på landsbygden.

Många städer hade fått ett särskilt privilegiebrev av kungen som fastlade att staden inte var en del av den lokale feodalherrens område, utan att den utgjorde en egen politisk enhet, direkt underställd kungen. Staden betalade i så fall kontant skatt till kungen och styrdes av något slags stadsråd vars medlemmar brukade väljas bland de ledande hantverkarna och köpmännen.

I uppsplittrade länder, t. ex. Tyskland och Italien, kom de självständiga städerna att få betydande makt under medeltiden. Deras köpmän lånade pengar, mot god ränta och med säkerhet i gruvor och framtida skatteintäkter, till krigslystna adelsmän i penningnöd. Se t. ex. vilket inflytande Hansestäderna, särskilt Lübeck, utövade över Skandinavien. Venedig var mäktigt nog att avleda Fjärde korståget i början av 1200-talet och få dess deltagare att ockupera det bysantinska imperiet. Det var först när nationalstaterna uppstod som deras monarker fick resurser nog att besegra handelsstäderna. I Sverige inträffade detta under Gustav Vasas regering.

Feodalismens problem

Bönderna

Under förutsättning att adelsmännen var dugliga och styrde rättvist kunde feodalismen fungera väl. Men så var ofta inte fallet. Många adelsmän var nöjeslystna, slösaktiga och drömde om krigisk ära. De ägnade sig åt inbördes strider och förhärjade varandras ägor.

Allt detta väckte givetvis undersåtarnas missnöje. Det fanns många tänkare vars idéer talade om jämlikhet ("När Adam plöjde och Eva spann, vem var då en adelsman?" John Ball, England, 1370-talet). Man förnekade adelsskapets ärftlighet och ansåg att ädla och dugliga egenskaper hörde samman med personligheten, inte med börd. Man var motståndare till statens krigföring och skatteindrivning. Ofta kombinerades dessa tankar med kritik mot kyrkan och dess ämbetsmän.

Under 1300- och 1400-talet existerade ett hat mot den rådande samhällsordningen bland bönder och fattiga. Upprepade gånger exploderade dessa känslor i brutala uppror, som lika brutalt kvästes av kung och adel. Upproren hade sällan några positiva effekter för upprorsmakarna, utan när ordningen var återställd, återgick

man till de gamla reglerna. De förändringar som kom det vanliga folket till del tycks ha varit oberoende av uppror och hänförs huvudsakligen till ekonomisk utveckling.

Köpmännen

Köpmännen och adeln var naturliga fiender. Adeln ville gärna behålla det rådande samhällsskicket, där innehav av jord var grundvalen för rikedom och makt. Köpmännen, en ny grupp i samhället under tidig medeltid, ville istället förändra samhället så att handel och hantverk fick en mer gynnad ställning.

Under denna motsättning växte en allians fram mellan köpmän och monark. Europas kungar ville mot slutet av medeltiden inskränka på adelns makt. I detta fick de köpmännens stöd. Slutet på denna strid, med kungamaktens seger och enväldets införande, kom efter medeltiden, under 1500- och 1600-talen.



Feodalism i spelet

I *Gigant* finns regler för hur en rollperson administrerar ett landområde, så har kommer vi att koncentrera oss på hur själva feodalismen fungerar för olika slags rollpersoner.

Varför äventyrare?

ADEL

Adelsmän koncentrerar sig på att vara krigare; handel och hantverk ligger under deras värdighet. De är ståndsmäktiga och anser sig tillhöra samhällets främsta, även om det finns borgare som både är rikare och mäktigare. Adelsmän av alla nationaliteter anser sig vara förenade genom sin nobla börd.

Att vara äventyrare är en alldeles utmärkt syssla för en adelsman som inte har en förläning. Ett äventyr skänker goda möjligheter till ära i strid och är mindre långtråkigt än att dricka vin och spela luta i brorsans borg. Det normala är att äldste sonen ärver faderns ägor och att yngre bröder inte får någonting. De måste själva skapa sig en framtid, vanligtvis genom en karriär som en kyrkans man eller som soldat.



BORGARE

Borgare hör hemma i städerna där de är hantverkare eller köpmän. De har en relativt trygg tillvaro och blir därför sällan äventyrare. En borgaräventyrare kan vara en köpman som är på jakt efter nya handelsvaror eller marknader. Sådana fanns det gott om under medeltiden; i England kallades de till och med *merchant-adventurers*.

En hantverkare som har blivit äventyrare har förmodligen rymt från sitt hem av en eller annan anledning.

BÖNDER

I feodalstater är bönderna ofta bundna till sin jord genom livegenskap. En person som lämnar hemmets hård för att bli äventyrare kan därför var en rymling som är efterspanad av godsherren. Den som fångar rymlingen och återför honom till godset får en belöning medan rymlingen bestraffas, vanligtvis med prygel.

Man kan också tänka sig att en bonde-äventyrare kommer från ett gods som numera ligger öde, förhärjat av de ständiga småkrig som hem söker feodalstater. Detta är ett gott skäl för att även-tyra, det gäller ju för rollpersonen att skaffa mat för dagen.

EGENDOMSLÖSA

Denna grupp står längst ner på den sociala rangskalan och det finns egentligen ingen i samhället som bryr sig om de egendomslösa. De lever i fattigdom och försörjer sig genom tillfälliga arbeten. En egendomslös blir äventyrare därför att han har något att vinna på det, samtidigt som han har lite att förlora.

Läntagaren

Om en rollperson kontrollerar ett län måste spelledaren tänka ut vissa viktiga detaljer som reglerar läntagarens position och handlingsfrihet.

EDER

Till vilka personer har läntagaren svurit trohet och vilka villkor innehåller ederna. Läntagaren har alltid svurit trohet till den som gav honom länet. Dessutom kan han ha avlagt en ed till kungen eller till någon annan högt uppsatt adelsman.

Ederna specificerar bland annat hur många soldater läntagaren ska sätta upp, hur de ska vara utrustade och hur lång tid varje år de får utnyttjas av överheten (oftast 60 dygn). Vidare kan eder innehålla förbehåll som anger vissa konflikter där läntagaren inte behöver ställa upp, till exempel konflikter mellan adeln och kungen.

GRANNAR

Länet är för det mesta omgivet av andra län. Spelledaren måste tänka igenom vilka som styr där och deras förhållanden till rollpersonen. Detta kan variera från varm och trofast vänskap till bitter fiendskap, beroende på omständigheter som kan ha inträffat innan läntagaren fick sitt län.

UNDERSÅTAR

Under läntagaren finns bönder, hantverkare och annat vanligt folk. Bestäm hurdana de är. De kanske är sturska och självständiga som svenska bönder eller fogliga och underdåniga som lamm. Detta avgör hur undersåtarna reagerar på sin herres påbud och skatteindrivning.

TVISTER

En feodalherres liv var fyllt med tvister. Han kom i konflikt med sina grannar om gränsdragning, nyttjanderätten till brunnar och källor, jakträtt och mycket annat. Undersåtarna klagade på skatteindrivning, dagsverken och på de som stal deras boskap. Läntagaren är ju skyldig att skydda sina undersåtar mot faror.

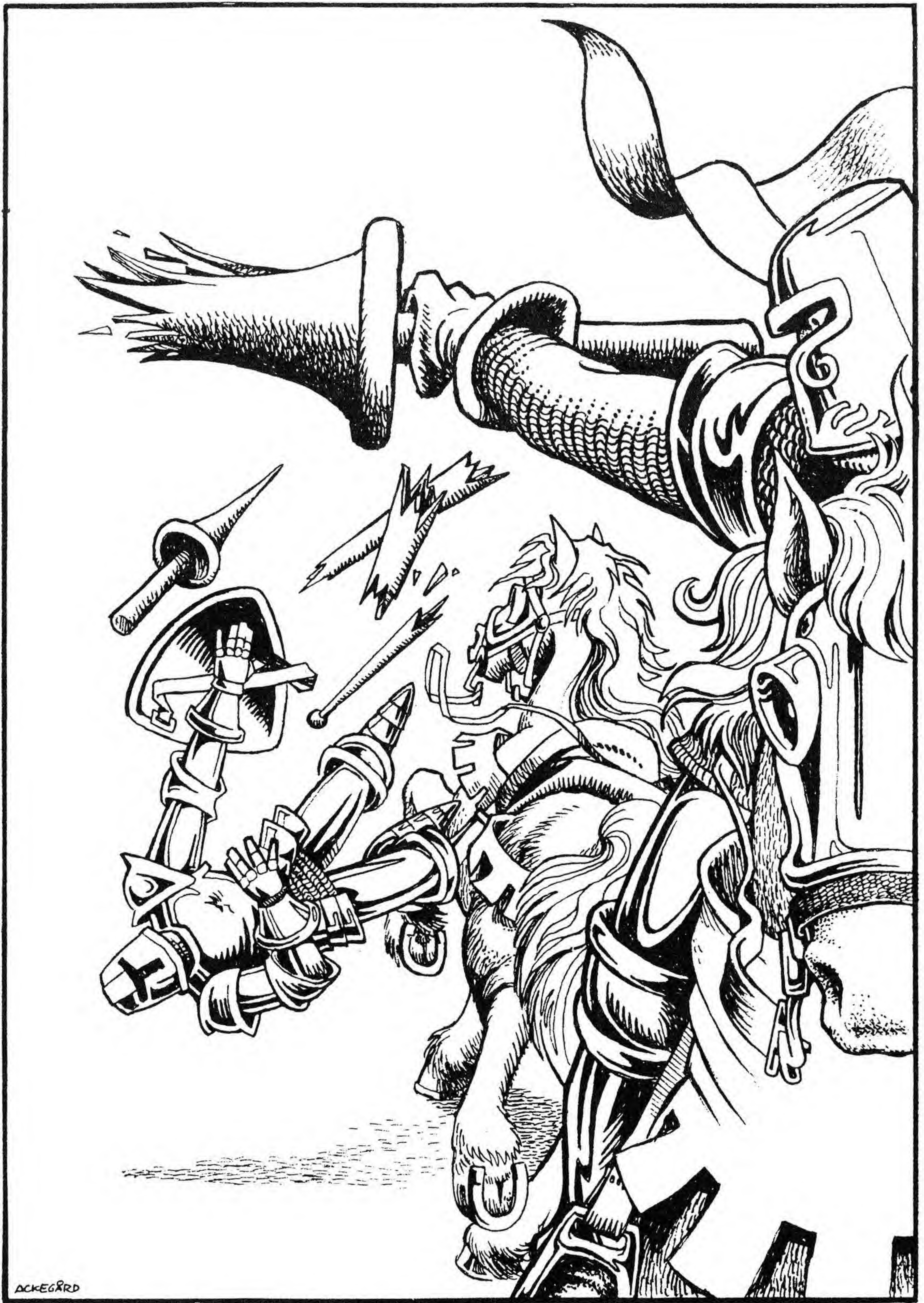
Överheten kunde komma med orimliga skattekrav eller begära att läntagaren skulle delta i krig i fjärran länder, åberopande trohetsederna. De kan också inskränka handlingsfriheten och förbjuda läntagaren att göra vissa saker, t. ex. att förbättra sin borg eller dra i strid mot en elak granne.

Alla sådana händelser kan leda till intressanta scenarier där den stackars läntagaren tvingas att uppbåda all sin list och diplomatiska förmåga för att nå tillfredsställande lösningar. Det är inte lätt att vara adelsman.

DET FEODALA SAMHÄLLET

Feodalism betyder "länsväsende", och är ett samhällssystem som bygger på att landet styrs av adelsmän som får sina landområden, borgar och rättigheter från kungen, i utbyte mot krigstjänst. Så var större delen av Europa organiserat från ungefär år 800 till 1500 e. Kr., d.v.s. under den era som brukar kallas medeltiden. En utförligare beskrivning av hur ett feodalt samhälle fungerar finns i DoD Gigant.

Medeltiden med dess riddare, borgar och prakt passar på många sätt för rollspel. Men det finns en del svårigheter när man vill överföra den historiska medeltidens samhälle till en spelkampanj i Drakar och Demoner. Vissa saker i medeltidens verklighet är svåra att kombinera med den sagovärld som finns i traditionella rollspel, t. ex. religion, magi och monster. Mer om dessa problem och dess lösningar finner du i kapitlet *Medeltida Rollspel*.





MEDELTIDA VAPEN



et huvudsakliga vapnet under medeltiden var som bekant bredsvärdet, ett rakt dubbelegat svärd med en parerstång och en svärdsknapp i änden av fästet som motvikt. Det vägde mellan ett och ett halvt och två och ett halvt kilo, och var mellan sjuttiofem centimeter och en meter långt. Tyngdpunkten låg oftast en knapp decimeter in på klingan, vilket gjorde att det var relativt lätthanterligt, samtidigt som svärdets tyngd gav kraft åt slagen.

Tvärtemot vad många tror var medeltida svärd inte särskilt vassa, åtminstone inte de europeiska. Man kände inte till stålframställning, och metallerna i svärdet var ofta av, med nutida mått mätt, usel kvalitet. Detta ledde till att en slipad egg snabbt nöttes ned och blev trubbig, och oftast var det inte värt besväret att hålla på och slipa svärdet en gång om dagen när det ändå gjorde nästan lika mycket skada när det var slött. Det berättas t. ex. om vikingar som fick hejda sig mitt i en strid bara för att de var tvugna att räta ut sina svärd. Japanerna däremot, var betydligt skickligare smeder, och deras svärd var av oändligt mycket högre kvalitet än de europeiska. De japanska svärderna var dock balanserade ungefär vid fästet, så att svärden blev mycket snabba och lätthanterliga, men de fick inte riktigt den tyngd i slagen som krävdes för att genomtränga en järn-rustning. Att ett svärd trots sin oskärpa kunde tillfoga så pass mycket skada berodde på att kraften fördelades över en så pass liten träffyta.

Gemene man använde dock inte bredsvärd, eftersom dessa var dyra och hade en förmåga att trassla in sig mellan benen då man gick. Istället användes *bondsvärd*, även kallade kortsvärd, med en klinga på blygsamma femtio centimeter. Frammot 1400-talet, då rustningsutvecklingen hade gått så långt att ett vanligt svärdshugg knappast kunde komma igenom en plåtrustning, började man använda tvåhandssvärd, som med en klinga på mellan 150 och 200 centimeter och handgrepp för två händer kunde utdela väldiga hugg. Nackdelen med tvåhandssvärdet är naturligtvis att man inte har någon sköld, och därmed inte kan parera. Man behöver dessutom större rörlighet än vad en plåtrustning tillåter för att kunna svinga det ordentligt.

Förutom svärden fanns det ett antal mindre vanliga närstridsvapen av kröss-karaktär, t. ex. stridshammaren, korpnäbben, hjälmkrössaren, morgonstjärnan, stridsgisslet, stridsslagan, o.s.v. *Stridshammaren* var en vidareutveckling av ett s.k. bondevapen, d.v.s. ett vapen som uppkom-

mit ur bruksredskap. Den såg ut som en helt vanlig hammare, men hade något längre och kraftigare skaft, och var ofta försedd med en spets framtill för att kunna stöta med, samt en spets på motsatta sidan huvudet avsedd att spräcka ringbrynjor med. Stridshammaren användes mest av beridet folk, då dess korta skaft inte nådde fram i närstrid till fots. Korpnäbben var en variant av stridshammaren, och bestod av ett halvmeterlångt skaft med en lång spik avsedd att hugga med istället för huvud att slå med.

Det kanske vanligast förekommande av dessa krössvapen, och det som är värt en närmare beskrivning, är *hjälmkrössaren*. Den var omkring sextio centimeter lång och försedd med ett handtag i ena änden och ett tungt huvud i den andra. På huvudet fanns ofta ett antal spikar som var ämnade att tränga igenom målets rustning och förhoppningsvis döda fienden. Skaftet var vanligtvis av metall för att även kunna användas att parera med. Det tunga huvudet gjorde att vapnet blev kraftigt framtungt, och om man föreställer sig ett slag uppifrån, från en ryttare, förstår man lätt hur vapnet fått sitt namn.

En *stridssлага* var ett vapen som i mycket liknade *stridsgisslet*, som bestod av ett handtag från vilket en kedja gick ut, i vars ände en metallkula med eller utan spikar satt. Stridsslagan var större än stridsgisslet, och ofta avsedd att svingas med två händer. Den kunde ha flera kedjor med en kula på varje, eller så kunde den istället för en kula ha en taggig käpp i änden av kedjan, som då var mycket kort. Den kom då att likna en tvåhands karatepinne, och var en utveckling från den slaga som bönder använder när de tröskar spannmål.

Den av vikingarna och saxarna favoriserade yxan var ännu under högmedeltiden flitigt i bruk, trots att den av flera skäl var mycket opraktisk. Om man svingade den med två händer kunde man varken parera med den eller använda sköld, och om man istället använde en hand så var yxans skaft oftast för kort för att nå fram till fienden. Hade man längre skaft och använde det enhandat blev vapnet så framtungt att det inte gick att svinga effektivt. En annan nackdel med yxan var att man måste hålla den absolut rakt i handen, annars träffade man med baksidan eller flatsidan, vilket knappast kunde ske med det smala svärdet eller med den symmetriska hjälmkrössaren. Trots detta övervägde tydligen dess fördelar, ty såväl vanliga fotsoldater som riddare använde långskaftade stridsyxor ända in på 1400-talet. Med sitt tunga huvud och böjda egg kunde ett yxhuvud i rätt händer slå igenom vil-



ken rustning som helst. Ofta hade dessa yxor även en spik på baksidan. Till häst användes kortskaftade yxor, som var lättare att hantera med en hand.

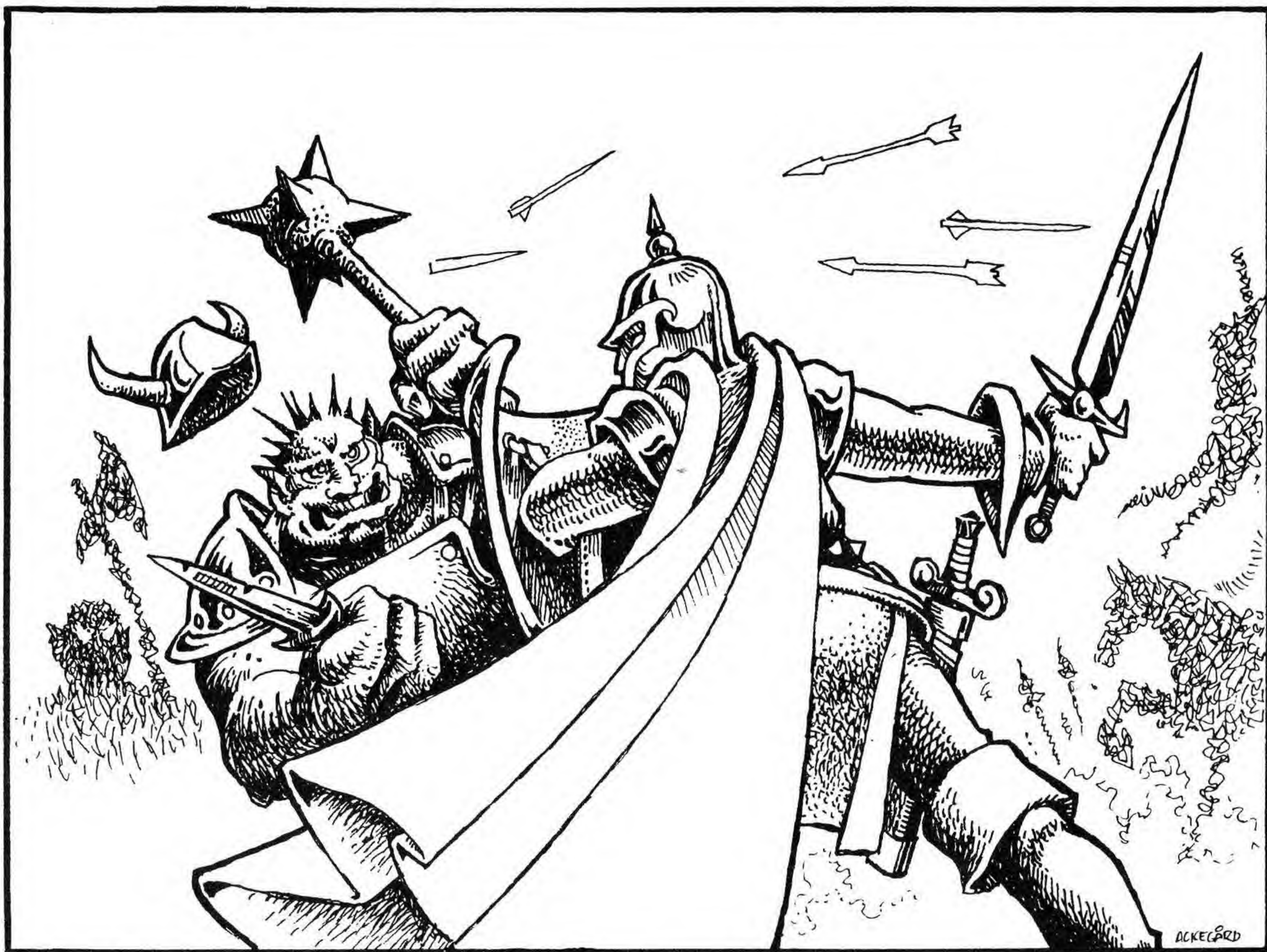
Det enda vapen förutom svärdet som var tillräckligt lätthanterligt för att gemene man skulle kunna använda det var spjutet. Spjutet, som kanske näst stenyxan var det första vapen som människan lärde sig hantera, var betydligt vanligare än svärdet bland vanligt folk, främst förstås på grund av lättheten i att tillverka det. Till häst kom vapnet i en kraftigare form, lansen, verkligen till sin rätt, eftersom hästens tyngd då kunde läggas in i stöten. Denna beväpning kom att bli den klart dominerande under hela medeltiden. Samma spjut i dess extrema form, den sex meter långa *piken*, kom att bli en av orsakerna till att rytteriet förlorade sin betydelse på slagfälten i början av 1500-talet.

De lansar som användes i torneringar och de som användes på slagfälten får inte förväxlas. En vanlig lans som var avsedd för strid, var i stort sett ett tre meter långt spjut. Tornerlansar däremot, var upp till fem meter långa och de var ofta svagt koniska, dvs smalare vid spetsen än vid handtaget. För att lansen skulle vara välbalanserad var den grövre även bakom det smala handtaget för att gradvis smalna av mot den bakre spetsen. Tornerlansarna hade också ett strutformat handskydd just framför handtaget.

Missilvapen

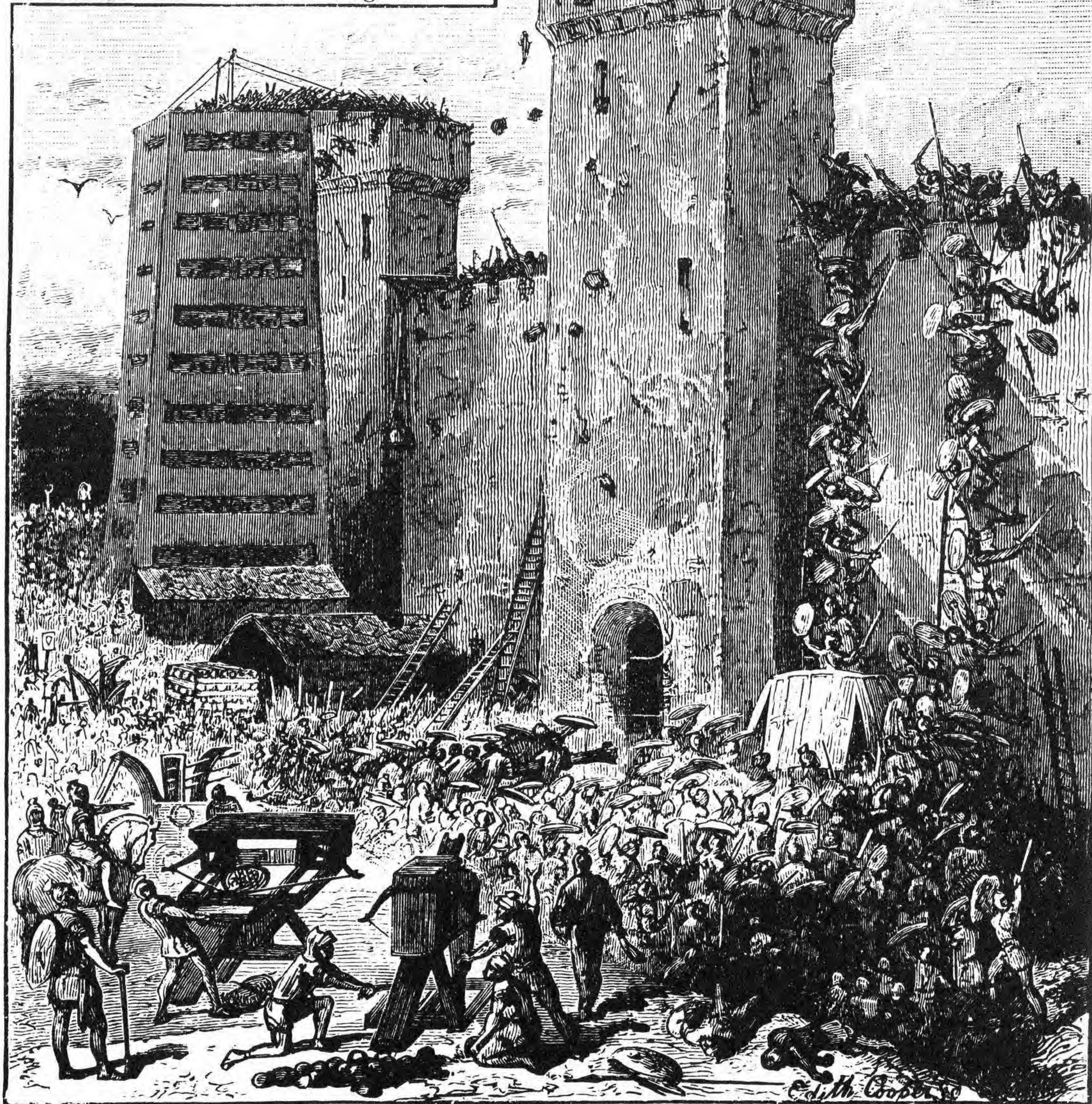
Det enda vapen som egentligen var effektivt mot det tunga kavalleriet var bågarna. Den beryktade engelska långbågen, som började användas i början av 1200-talet, hade en räckvidd på över tvåhundra meter och kunde på detta avstånd utan svårighet tränga igenom en ringbrynja. Nackdelen med bågskyttet var att det krävdes mycket träning för att bli duktig. Ett tag var det till och med lag på att alla vapenföra män i England skulle träna bågskytte några timmar varje söndag. Pilmakare, bågmakare och yrkessoldater kunniga i bågskytte var dessutom befriade från skatt. På kontinenten, däremot, saknades den disciplin och organisation som krävdes för att göra långbågskyttet effektivt.

Det traditionella materialet i bågarna var idegran, men även hassel, alm, ask, och lönn användes. En långbåge var upp till 250 centimeter lång, medan en vanlig kortbåge var mellan 75 och 100 cm. Ursprungligen täljdes bågarna ut ur ett enda trästycke till en D-formad profil, men senare började man använda laminerade bågar. Ändarna på bågarna försågs ofta med förstärkningar av horn, där bågsträngen fästes. Denna gjordes av tvinnade senor eller tjärat tagel, och drogs tillbaka ända till örat varför dragkraften blev oerhört stor, ända upp till 150 pund. (En





"Att belägra en borg är som att erövra en fager mö; först åtrår du henne, om inte för hennes behag så för hennes makt. Sedan bryter du ned hennes murar, om inte med fagert tal så med storm. Till sist vinner du hennes hjärta, om inte med kärlek så med våld."
— Konung Valien II



normal nutida tävlingsbåge har en dragkraft på 40 pund.) Den stora nackdelen med senor var att de töjde ut sig till ungefär dubbla längden när de blev fuktiga, och män tvingades därför använda olika regnskydd i dåligt väder. Långbågens eldhastighet var sin kraft till trots mycket hög, och skytten hade ofta pilarna nedstuckna framför sig i marken så att han kunde ta pilen, höja bågen

och avlossa den i en rörelse. Även en medelgod skytt kunde avlossa tio pilar per minut. Pilarna, eller *arven*, som de också kallas, förvarades annars i koger hängande på skyttens rygg eller i hans bälte, och större kvantiteter lagrades i tunnor. Under slaget vid Montlhéry 1465 avlossades 38.400 pilar på en enda dag. Pilarna som användes var nästan meterlånga och gjorda av ask eller



pilträ och styrdes oftast tre gåsfjädrar. Spetsens utformning varierade beroende på ändamålet, från bredbladiga och hullingförsedda spetsar till långa och nålformade avsedda att genomborra rustningar.

Då armborstet introducerades omkring år 1000 innebar detta nästan en revolution inom skjutvapentechniken. Armborstet hade ännu högre genomslagskraft än pilbågen, men krävde inte alls samma långa träning för att vara effektivt. Det var faktiskt ett så fruktansvärt vapen att kyrkan bannlyste det vid ett flertal tillfällen från 1139 och framåt såvida det inte skulle användas i korståg, förstås. Ett armborst kunde ha en räckvidd på upp till 400 meter, och hade en dragkraft på upp till 550 pund! Armborstet var idealiskt vid försvaret av borgar och fartyg, där utrymmet var litet.

De första armborsten var gjorda helt i trä eller ben, men efter hand förstod man att använda smidda järnbågar istället. För att spänna dessa järnbågar krävdes naturligtvis en oerhörd kraft, och vanligtvis gjorde man det genom att sätta foten i en slags stigbygel vid änden av armborstets stock och sätta fast bågsträngen i en krok i bältet, så att man genom att räta på ryggen kunde spänna tillbaka strängen. Då metallbågarna infördes krävdes dock ännu mera styrka för att kunna dra tillbaka strängen, och man började då använda olika vinschsystem och mekanismer som arbetade längs en kuggstång, s.k. *kranekin*. Armborstpilar var betydligt kortare och kraftigare än bågpile, och brukar kallas för *lod*, *bultar* eller *skäktor*. Innan de hela plåtrustningarna kom, användes ofta fyrkantiga spetsar utan hullingar, som lätt kunde öppna en brynjelänk, men då denna spets hade en tendens att bara studsas bort från plåtarna, uppfann man en ny slags spets, som visade sig vara oerhört effektiv. Den var trubbig och fyrkantig, med en djup kryssförsänkning, och istället för att slå igenom rustningen slog den omkull hela mannen! Styrfjädrar av fågelfjädrar höll inte för de påfrestningar som armborstpilarna utsattes för, så man använde tunt trä, pergament eller läder istället.

Ett vapen som inte skall glömmas bort i detta sammanhang, är det äldsta missilvapnet som människan använt, nämligen slungan. En tränad slungkastare kunde med en blykula slå igenom en stål hjälm på upp till femtio meters håll utan svårighet, men problemet var bara att det krävdes oerhört lång träning för att bli så pass duktig. Det var därför oftast personer som använde slungan i sitt dagliga liv, t. ex. herdar, som utsågs till slungkastare. Slungan gjordes oftast av en cirka meterlång läderremsa, med en liten 'skål' i mitten, där en sten eller kula kunde läggas, och remmar i vardera änden. Därefter svingades slungan över huvudet, och när den fått tillräcklig fart släpptes det ena snöret och projektilen flög iväg.

Stångvapen

Under sent 1300-tal behövde man större och kraftfullare vapen för att kunna slå igenom de nya plåtrustningarna. Det krävdes helt enkelt mer kraft i slagen än vad ett svärd kunde erbjuda. Lösningen var enkel; man tog helt enkelt och gjorde vapnen tre gånger så stora, så att deras tyngd blev tillräcklig för att kunna slå igenom även plåtskydd. Vapnen blev dock alldeles för otympliga och obalanserade för att kunna användas med en hand. För att få en hygglig balans, tillräckligt med momentum, och lång räckvidd satte man huvudena på långa trästänger, och de har därför kommit att kallas stångvapen. De vanligaste stångvapnen var hillebarden, glaven, och piken.

En *hillebard* var en vidareutveckling på yxan, och hade ett huvud med tre olika funktioner. Det hade en egg liknande yxans avsedd att hugga och skära med, och på dess motsatta sida satt en tagg med vilken det var lättare att hugga igenom hjälmar. Längst fram satt även en lång spik avsedd att stöta med. Eggen var oftast böjd, antingen konvext eller konkavt. Skaftet var upp till två och en halv meter långt och gjort av trä, och vapnet användes bara till fots. Huvudet fästes vid skaftet genom två långa metallremсор som gick ned från huvudet och nitades fast genom skaftet.

En *glav* var, kort sagt, en kroksabel med ett två meter långt trähandtag. Eggen var oftast böjd, och ibland var den även spetsig framtill så att man kunde stöta med vapnet. Ofta fanns även en spik på den trubbiga sidan av eggen. Den variant av detta vapen som har en extremt framåtböjd egg var främst till för att skära av hästtömmar och därmed göra en beriden riddare hjälplös.

Piken började uppträda på slagfälten i slutet av 1200-talet, och var i all sin enkelhet ett spjut med ett upp till sex meter långt skaft. Piken blev mycket effektiv mot beridna angrepp, då hästarna vägrade spränga rakt på de flerdubbla rader av vassa spjut. Denna taktik användes för övrigt av grekerna redan på 300-talet f. Kr. En pikenerare hade dessutom ett sidovapen, vanligtvis ett svärd, och då handeldvapen började införas i större skala på 1500-talet hade musketerarna för det mesta en pik för sitt eget försvar.

Förutom ovan nämnda stångvapen fanns ett otal varianter, t. ex. korseken, partisanen, gisarmen, luzernhammaren, ranseuren, spetumen, o.s.v., men då dessa inte uppvisar någon väsentlig skillnad gentemot de ovan beskrivna vapnen nöjer jag mig med detta.

Till skillnad från det ursprungliga spjutet, ur vilket stångvapnen utvecklades, var stångvapnen aldrig avsedda att kastas.



MEDELTIDA RUSTNINGAR



Medeltiden var en lång och stormig period som kännetecknades av otaliga krig och väpnade konflikter, främst beroende på det instabila politiska klimat som följde på romarrikets fall.

Naturligtvis genomgick stridskonster och vapenbruk stora förändringar under de femhundra år som medeltiden kan sägas omfatta, och karaktären på vapen och rustningar förändrades genomgripande allteftersom upptäckter gjordes inom naturvetenskapens område. Det har sagts att behovet är uppfinningarnas moder, och aldrig har väl detta varit så sant som inom detta område. Utvecklingen inom vapen- och rustningstekniken fortskred väldigt snabbt, och i takt med att rustningarna blev kraftigare och bättre, uppfann man större och kraftfullare vapen. På detta sätt fortsatte det in på 1500-talet, då eldvapnen alltmer tog överhanden, och man insåg att rörlighet och snabbhet är lika viktigt som styrka.

Ringbrynjan

Tidiga medeltidsrustningar bestod huvudsakligen av en ringbrynja, en jacka eller kjortel av smidda stålringar hopfogade så att varje ring kom att sitta ihop med fyra eller ibland även sex andra ringar. Tråden till ringarna gjordes genom att ur en upphettad metallskiva skära remsor som sedan drogs ut och smiddes till långa järntrådar med mellan en halv och två millimeters diameter. Tråden rullades därefter upp på en järnstång till en spiral som sedan skars upp med ett stämjärn till öppna separata ringar, vars ändar plattades till med en hammare. Därefter borrarde eller stansade man ett hål i den tillplattade änden och sammanfogade ringen med en nit. En ringbrynja, eller *muza* som den också kallades, kunde, beroende på storlek och täthet, bestå av mellan 10.000 och 200.000 ringar, så man förstår att rustningssmederna ville ha många lärlingar och gesäller som kunde utföra detta arbete.

Ringbrynjemetoden gav en rustning som skyddade mycket bra mot svärds- och knivsegar, men som inte stod emot lansstötter eller pilspetsar särskilt bra. Likaså var skyddet mot krossvapen, t. ex. stridsklubbor och morgonstjärnor, mycket marginellt, och man var tvungen att under brynjan ha ordentligt med tyg- och läderpolstring som kunde ta upp stöten i slaget. Trots att brynjan var dyr, tung och inte skyddade särskilt mycket, var den den totalt dominerande rustningen under medeltiden, vilket får sin för-

klaring om man betämker alternativen, tyg- och läderrustningar. Man slogs huvudsakligen med vassa vapen som tämligen lätt kunde tränga igenom dessa organiska material och tillfoga sår som med dåtidens medicinska kunskaper alltid var livshotande. Med en ringbrynja skulle det mycket till innan man fick ett öppet sår som kunde infekteras, och brynjan hade dessutom den fördelen att den var ytterst smidig och följsam och sålunda inte hindrade den stridandes rörelser nämnvärt. Sedd i relation till senmedeltidens hela plåtrustningar var ringbrynjan dessutom både lätt och billig.

Som dekoration gjorde man ofta taggiga kanter, gärna av koppar- eller bronsringar, på ringbrynjorna, och det hände också att man vävde in mönster av bronsringar.

Det var dock inte alltid som man häktade ihop och nitade igen ringarna, utan man kunde även trä upp ringarna på läderremсор och sedan sy fast denna på en underliggande kjortel av tyg eller läder, eller helt enkelt sy fast ringarna direkt på underlaget, ett s.k. *maljotyg*. Man kunde även förstärka en vanlig ringbrynja på olika sätt, t. ex. genom att trä läderremсор genom raderna av ringar. För att ta upp stöten i ett hugg från ett svärd eller stridshammare bar man under brynjan flera olika slags stoppningar på känsliga ställen. Över axlarna bars en stoppning som kallades *spaldeenär*, runt höfterna bars en stoppad linda som kallades *hoffæner*, och i halsöppningen lindade man en duk som kallades *coleer*.

Under den tidiga medeltiden skyddade brynjan i regel endast bälen, men redan i mitten av 1000-talet började man ha långa ärmar och en huva, *hersner*, som täckte huvudet och halsen. Brynjan omfattade även brynjehosor på benen. Ett halvt århundrade senare hade man nått den slutgiltiga ringbrynjan, som skyddade precis hela kroppen utom ansiktet. Denna vägde mellan 20 och 40 kilo.

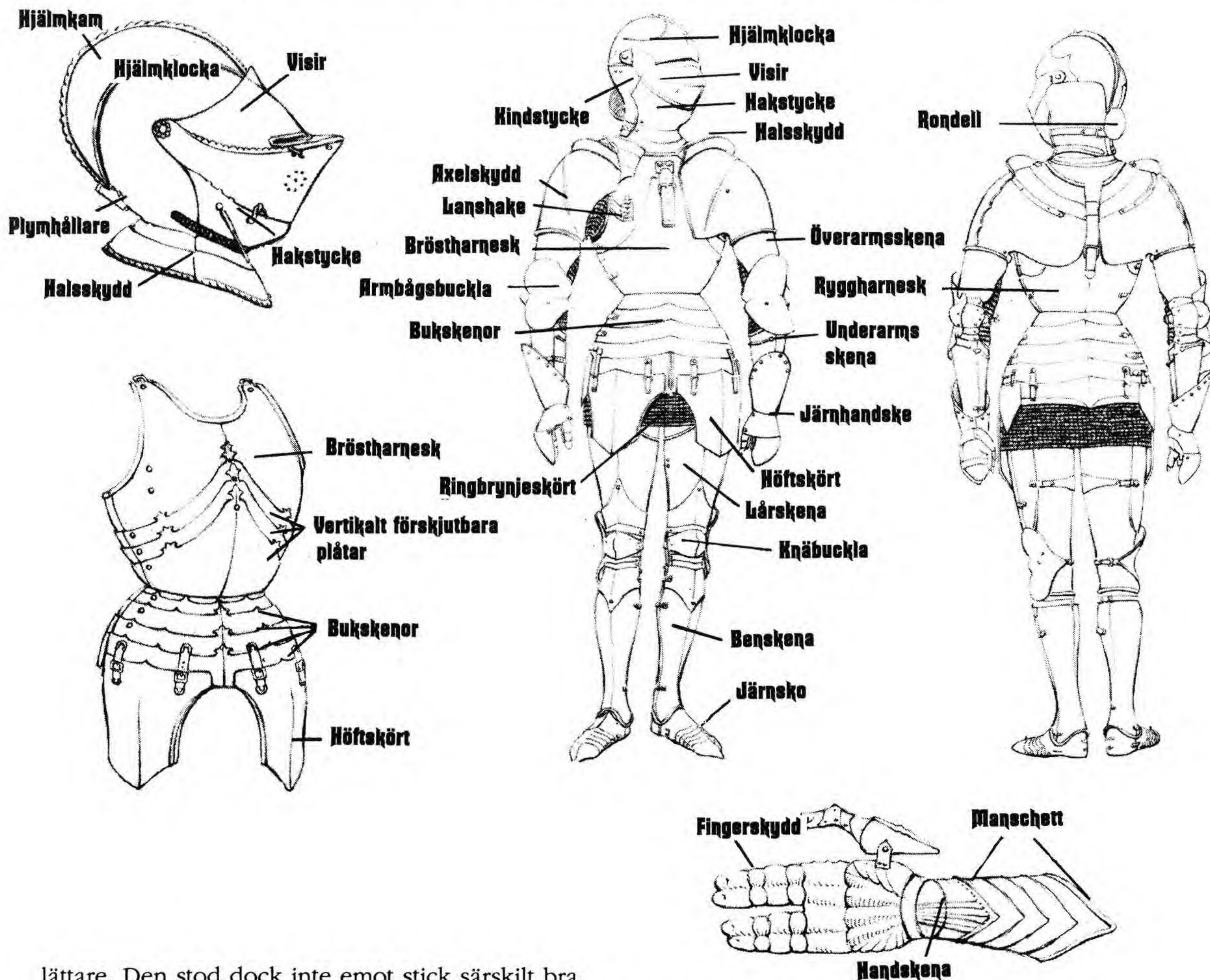
Läderrustningen

Den vanligaste formen av läderrustning var den s.k. *kyrassen*, en tyg- eller läderkjortel på vilken läderremсор lagts i ett flätmönster och nitats fast. En annan vanlig variant var den s.k. *brigandinerustningen*, på vilken man nitade fast metallplåtar direkt på ett underlag av läder eller tjockt tyg, och ibland lades plåtarna mellan två lager läder varefter man nitade igenom alltihopa. Genom att koka läder i olja, parafin eller vax, och därefter forma det och låta det torka, fick man en rustning som var nästan lika styv som plåt men betydligt



metall på lädret, eller också kunde man använda mindre, rektangulära eller fyrkantiga skivor. En speciell variant av brigandinen var *fjällpansaret*, vars plåtar överlappade varandra som fjällen på

en fisk. Denna rustning gav ett utomordentligt skydd mot missilvapen och stötar, men mot hugg, som kunde komma in underifrån under plåtarna, var den mindre effektiv.



lättare. Den stod dock inte emot stick särskilt bra, varken från spjut- eller pilspetsar, och erbjöd dåligt skydd mot vassa eggar.

Läders stora fördel var att det var lätt och billigt, men det hade också sina nackdelar, främst då i att det inte kunde stå emot vassa föremål, men också i att det var varmt. Tänk er själva att sommardag i södra Frankrike eller Italien gå en femton ronders boxningsmatch iklädd två tätt åtsmitande skinnjackor! Läder var dessutom betydligt klumpigare än ringbrynjan, i vilken man kunde röra sig helt fritt. Trots detta, och naturligt nog, användes läderrustningar i stor utsträckning, främst bland bondearméer och fotfolk, som inte hade råd att skaffa sig metallrustning.

Brigandiner, d.v.s. kombinerade plåt- och läderrustningar, kom i bruk redan på 600-talet, och var sedan i flitigt bruk under hela medeltiden. En vanlig variant var att nita fast långa remsor av

Den hela rustningen

I mitten av 1200-talet började de första hela plåtskyddena se dagens ljus. Detta förklaras ofta med att smedernas skicklighet då hade ökat till den grad att de kunde slå ut järnet till tillräckligt tunn och hållbar plåt för att kunna duga som skydd, men hjälmar utsmidda ur ett stycke hade använts i flera hundra år. Förklaringen är nog snarare att man inte hade haft så stort behov av plåtskydd tidigare, eller helt enkelt att man inte hade kommit att tänka på det.

Benen hade länge varit den beridne mannens sårbaraste punkt, och i synnerhet då de känsliga knäna, och det var därför naturligt att just dessa blev den första kroppsdel att skyddas av plåt. Därefter följde skydd för underbenen, armbågar-



na, armarna, händerna, och slutligen även bälten och höfterna. I början av 1400-talet var de beridna krigarna helt plåtklädda, och hade sålunda nått toppen av rustningsutvecklingen. Under plåten bars närmast kroppen en tunika av ylle eller läder, en s.k. *grusener* eller *fläckia*, för att förhindra att rustningen skavde mot kroppen och för att ta upp kraften i slaget. Därefter kom brynjan som fortfarande bars för att skydda de delar som inte täcktes av plåt, främst armhålor, armveck och knäveck. Brynjan var oftast av kjortelvariant, d.v.s. en långärmad skjorta som räckte ned strax under grenen. Utanpå brynjan bars alltså plåtskydd, hjälm, halskrage, bröst-, mag- och ryggharnesk, axel-, överarms-, armbågs- och underarmsskydd, ledade stålhandskar, dubbla lårskenor, knä- och underbensskydd, samt ledade, ofta spetsiga, skor. Arm- och benbepansringen kunde antingen sluta om runt hela kroppsdelen, eller bara skydda framsidan, beroende på tidsperiod och förmögenhet. Rustningsdelarna fästes antingen i varandra med sprintar och spännen, eller direkt på kroppsdelen medelst läderremmar. Eftersom många fästansordningar satt så till att riddaren själv inte kunde nå dem, krävdes hjälp från en eller flera väpnare för att sätta på sig rustningen, men även med dessas hjälp tog det en dryg halvtimme.

Den hela rustningen var inte så otymplig och tung som många tror. Historier om riddare som med vinschanordningar hissas upp på sin häst eller inte orkar resa sig upp efter att ha fallit av på slagfältet är rena fantasier, och har ingen som helst samtida dokumentation. Tvärtom så var rustningarna så välkonstruerade och finurliga att en normalbyggd man kunde röra sig i stort sett obehindrat i dem, även om han blev ganska trött efter ett tag. Nutida experiment visar att man till och med kan slå kullerbyttor i dem. Läderrustningarna, som inte kunde ledas eller nitas, var t.ex. betydligt otympligare. En hel plåtrustning med alla tillbehör och underställ vägde mellan fyrtio och femtio kilo, men fördelat på hela kroppen blir det inte så tungt, särskilt om man sitter på en häst och slipper röra sig. Man bör också tänka på att rustningarna var måttbeställda precisionsarbeten, vilka smiddes för att precis passa sin beställares mått. Eftersom plåt är ett ytterst inflexibelt och osmidigt material var det totalt omöjligt att använda en rustning som inte var gjord efter ens egna mått, annars var skavsår oundvikliga och rörligheten minskades katastrofalt. Aktiviteter som däremot är totalt uteslutna med en hel rustning på kroppen är simning och sömn (visst går det att sova om man är tillräckligt trött, men man får knappast någon god sömn, då kroppen absolut inte kan inta någon naturlig sovställning, och för att rustningens kanter kommer att skära in här och var).

Det största problemet med en hel rustning i strid, och för ringbrynja också för den delen, är att man med uppåt trettio kilo metall på kroppen får väldigt dålig balans. Det är därför inte särskilt svårt att slå omkull en rustad krigare med ett knytnävsslag, särskilt inte om han inte står bredbent. En vanlig taktik på medeltiden, särskilt bland britter, var att försöka knuffa omkull sin motståndare med skölden och därefter döda honom när han försökte ta sig upp. Med plåt på kroppen tar det lite extra tid att ta sig upp från marken, och det är tämligen svårt att hinna med snabba undanrullningar i en hel plåtrustning eftersom den har många vassa kanter och utstående skydd som tar emot.

Att smida en plåtrustning innebar betydligt mer än att bara forma metallplåtar. Arbetet på en rustning började alltid med flera dagars måtttagningar och förfrågningar om hur rustningen

skulle se ut och hur mycket den skulle kosta. Kostnaden berodde mycket på mängden dekorationer den skulle ha, hur tjock den skulle vara, samt hur bra den skulle vara. Själva tillverkningen fortskred sedan i flera olika steg. Först tog smeden upphettade järnstänger eller järntackor och bankade ut dessa till plåtar i lagom storlek för de olika rustningsdelarna och därefter formades bitarna med hjälp av olika städ till sin rätta form. Rustningssmedens huvudsakliga verktyg var en uppsättning olikformade hammare och specialformade städ. För att förhindra att metallen sprack under arbetet, och för att se till att den varken blev för mjuk eller för spröd i färdigt skick, hettades den regelbundet upp till lagom temperatur.

Smidesarbetet innebar dock mer än att bara ge bitarna deras rätta form, dessutom skulle smeden se till att varje bit fick rätt tjocklek och att speciellt känsliga ställen blev extra kraftiga. Dessa ställen var främst pannan och visiret, bröstplåten, och vänster sida av rustningen. (Eftersom de flesta kämpar var högerhänta kom de flesta slagen på vänster sida, och i torneringar red man alltid på sin motståndares vänstra sida.) När bitarna väl smitts till belåtenhet, skar man bort allt spill och rullade upp kanterna. Denna upprullning fyllde tre funktioner. Först och främst blev kanterna lite rundade, så att man inte skar sig eller fick skavsår av dem, för det andra gjorde blev skyddet styvare och böjdes inte lika lätt. För det tredje så hindrade denna upprullade kant att ett svärd som träffade skyddet inte bara gled av och träffade en oskyddad del vid sidan av.

När det gällde formandet av rustningen var det viktigt att se till så att slagen skulle glida av rustningen snarare än slå igenom den, och det gällde därför att skapa stora, släta och böjda ytor. Speciellt de italienska smederna var duktiga på



detta. I Tyskland uppstod i mitten av 1500-talet en stil som kom att uppkallas efter den dåvarande kejsaren, Maximilian. Dessa rustningar var försedda med otaliga räfflor som avsåg att göra dem styvare och starkare, men de blev samtidigt tyngre.

När allt detta var gjort, slättnackades rustningen över ett rundat städ för att få bort alla hammarmärken, och därefter polerades delarna innan de monterades ihop. Riktigt fina rustningar kunde blåneras, få guld- eller mässingsinläggningar, pärlinfattningar, eller förses med reliefmönster alltfter beställarens smak och rikedom och smedens skicklighet. Dessa rikligt utsmyckade rustningar, som endast var avsedda för parader och torneringar, var vanligast i det sena 1500-talets Italien och på 1600-talet och är alltså rena renässansprodukter.

Plåtrustningen hade två stora fiender; bucklor och rost. Ett skydd som blivit bucklat var ofta till mer skada än skydd, eftersom bucklan klart hindrade rörligheten. Sir William Marshal, en berömd engelsk kämpe under slutet av 1100-talet, vann en gång en tornering, men försvann spårlost innan prisutdelningen. Flera timmar senare fann man honom hos en hovslagare, med det fortfarande hjälmprydda huvudet på stället. Hjälmen hade helt enkelt blivit så bucklig att den inte gick att ta av! Om ett svärd eller spjut trängde igenom en plåt så att det blev ett hål, kunde man vara helt förvissad om att hålets kanter var ytterst vassa och skulle fortsätta att skada bäraren ännu mer. Om en ringbrynja blev träffad tillräckligt hårt, följde ringarna med vapnet in i kroppen där de kunde ligga kvar och orsaka svåra infektioner.

Plåtens andra fiende var rosten. Att bära en rostig rustning var ytterst riskabelt, eftersom metallen blev mycket skörare av rostangreppen. Därför oljade man ständigt in vapen och rustningar så att inte vatten skulle kunna komma åt. Den metod som användes för att avlägsna rost påminner om nutida trumlare. Man fyllde en tunna eller säck med sand och olja, varpå man stoppade in de rostiga delarna och började rulla tunnan eller knåda säcken så att sanden slipade bort rosten. Oljan smorde så att det inte skulle bli repor.

Sköldar

Skölden är det allra äldsta försvarsvapnet som människa använt, men trots detta ett av de mest använda och effektiva som någonsin uppfunnits. Redan de gamla grekerna använde runda träsköldar klädda med läder, och romarnas fyrkantiga *scutata* är välkända från Asterix. Vikingarna och övriga germanska folk använde huvudsakligen stora, runda träsköldar, ibland med metall-

förstärkningar, men så gott som alltid försedda med en stor sköldbuckla med ett handtag i mitten och ibland var denna sköldbuckla även försedd med en spik. Sköldens syfte var uppenbart, med dess hjälp kunde man avvärja svärdshugg och spjutstick och skydda sig mot flygande projektiler.

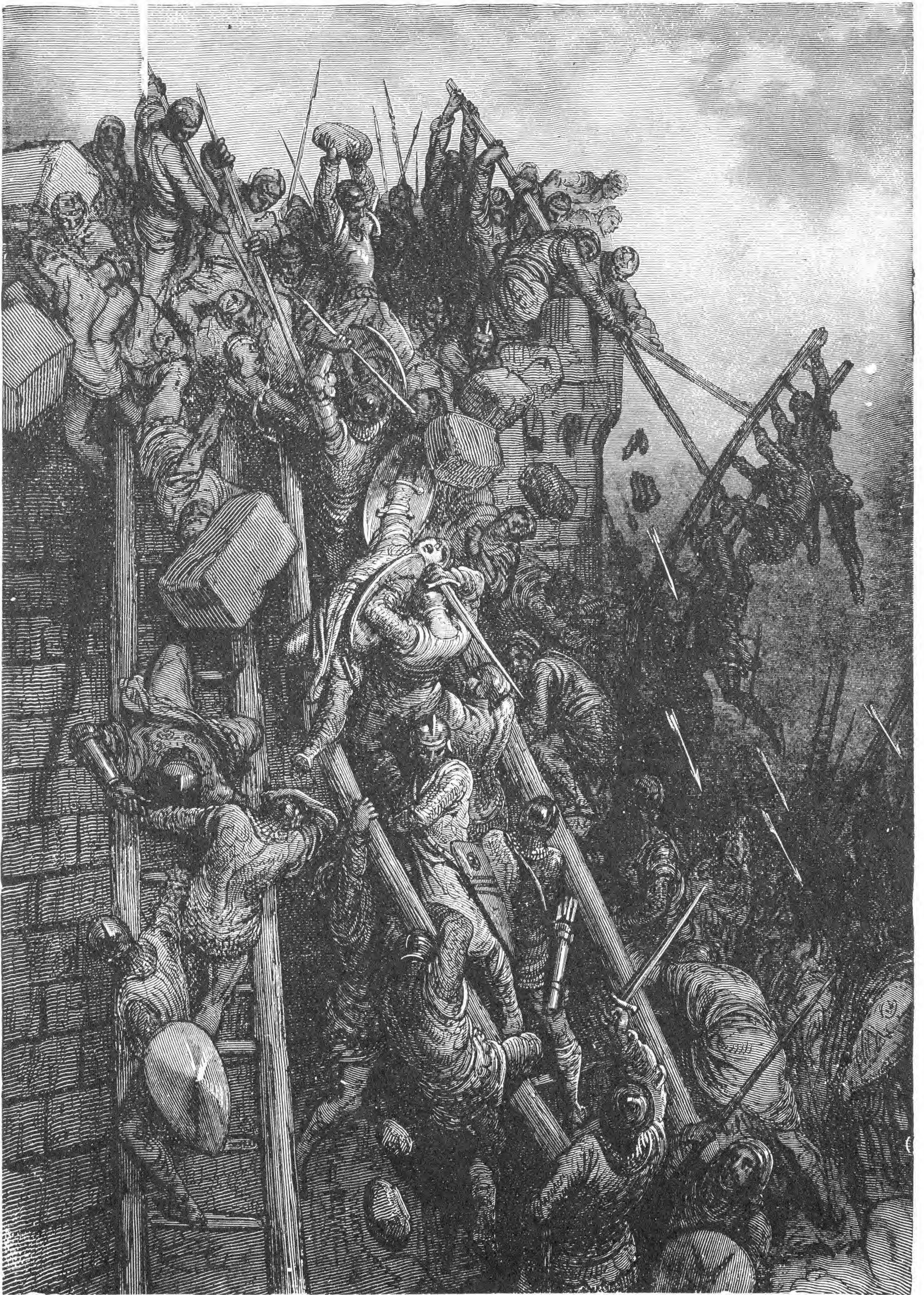
Det främsta dokument vi har vad gäller högmedeltida beväpning är från Bayeux-tapeten, en ungefär 75 meter lång tyg-bonad som skildrar normandernas invasion av Britannien år 1066. De beridna krigare som skildras på dessa bilder använder droppformade sköldar som är ungefär en meter höga. Detta var troligen en vidareutveckling av de runda sköldar som länge varit i bruk, och för att skydda den beridne mannens ben drog man ut skölden till en upp-och-ned-vänd droppe. Frammot mitten av 1200-talet började man allt mer platta till överkanten på skölden, så att den fick samma form som stryksulan på nutida strykjärn. Denna sköldform, vilken förmodligen är den som vi oftast associerar till, kom att användas i ungefär etthundra år. I början av 1300-talet började man låta sköldens kanter bukta ut från överkanten och denna sköld hade alltså fortfarande rak överkant och en spets nedtill, men den var nästan lika hög som bred, och den sammanlagda storleken hade minskat betydligt. Detta berodde på flera saker, men främst så medförde de tyngre vapnen att även sköldarna måste bli grövre och samtidigt tyngre. För att orka med att flytta den tunga skölden fick man istället dra ned på storleken. I början av 1400-talet började man göra ingröpningar i sköldens högra kant, genom vilken man kunde sticka ut sin lans, och man fick på detta sätt ett än bättre skydd.

De flesta medeltida sköldar var gjorda i två till fyra centimeter tjock ek som kläddes med läder. Formen var oftast välvd för att lättare kunna avstyra ett slag. Det hände att sköldarna kläddes helt med metall, eller att bara kanten kläddes med metall för att hållbarheten skulle öka, men detta ledde samtidigt till att skölden blev tyngre.

Övriga intressanta varianter av sköldar som användes under medeltiden var främst den s.k. *targen*, som användes i de skotska högländerna. Denna var rund och ganska liten, med ett handtag i mitten och ofta kraftigt vadderad på insidan. Istället för att hålla targen framför sig som skydd, såsom man gjorde med de flesta vanliga sköldar, använde man den för att slå undan motståndarens vapen, och även att slå motståndaren med.

Armborst- och bågskytter kände också ett visst behov av att skydda sig, men då man var tvungen att använda bägge händerna till vapnet, gjorde man istället höga, rektangulära sköldar som ställdes på marken framför skytten, s.k. *paviser*.







STRIDSTAKTIKER



Lärtemot vad man kanske kan tro, var medeltida arméer ytterst odisciplinerade och opålitliga. Trots att vasallerna skulle föreställa edsvurna och lojala mot sin härskare och härförare, var detta ytterst sällan fallet, då den personliga äre- och stridslystnaden hade betydligt starkare dragningskraft än härföraren. Det är också detta som skiljer en god och en dålig ledare; den gode ledaren har förmågan att få sina vasaller att göra vad han säger, medan den dålige inte blir åttlydd. Detta kom också att bli en av orsakerna till riddarväsendets fall; då man i allt större utsträckning började använda de mer pålitliga och moderna legohärarna fanns inget behov av de beridna vasallerna.

Kavalleriet — härens stomme

Under medeltiden var det det tunga kavalleriet — riddarna — som var slagfältens totala behärskare. När man beräknade en trupps storlek angav man

den efter antalet lansar som red med, inte hur många man som egentligen ingick. En lans motsvarade oftast tre ryttare, en riddare och hans två väpnare.

Redan på 500-talet började hästar användas på slagfältet, men det var först under 800-talet som man kan börja tala om ett egentligt kavalleri. Att ryttarna kom att få en sådan oerhört stor betydelse berodde främst på tre tekniska framsteg. För det första uppfann man stigbygeln, som gjorde det möjligt för en ryttare att stå upp och ta spjörn i sadeln. En beriden attack med lans hade tidigare varit helt omöjlig, eftersom ryttaren genast hade kastats av hästen. För det andra började man använda höga sadlar, som ytterligare stöttade upp ryttaren och hjälpte till att få hästens tyngd bakom attacken, och för det tredje så innebar införandet av hästskor att hästen kunde ta sig fram längre och fortare än förut. Inte ens det mest väldisciplinerade och skickliga infanteri kunde stå emot en samlad, beslutsam beriden attack, där ryttarna lade hela sin egen, sina rustningars och sina hästars tyngd bakom attacken. Ingen vettig härskare kunde klara sig utan detta tunga rytteri, och i utbyte mot deras tjänster gav han dem, i naturahushållningens tecken, den en-





Infanteriet — plundrare och tross

Vid sidan av kavalleriet förde de flesta härar naturligtvis ett stort antal fotfolk, men dessa var egentligen inte en del av hären, utan bara ett påhäng som skulle förse huvudstyrkan, rytteriet, med mat, plundra, skydda bågskyttarna, o.s.v. Fotfoket bestod oftast av delar ur riddarnas vaktstyrkor hemifrån den egna borgen, bondeuppbåd och legostyrkor. Deras utrustning varierade naturligtvis storligen, men det vanligaste var att de bar plåtförstärkt läder eller en brynjeskjorta på kroppen, en öppen konisk hjälm, rundsköld samt svärd och spjut.

Bågskyttarna

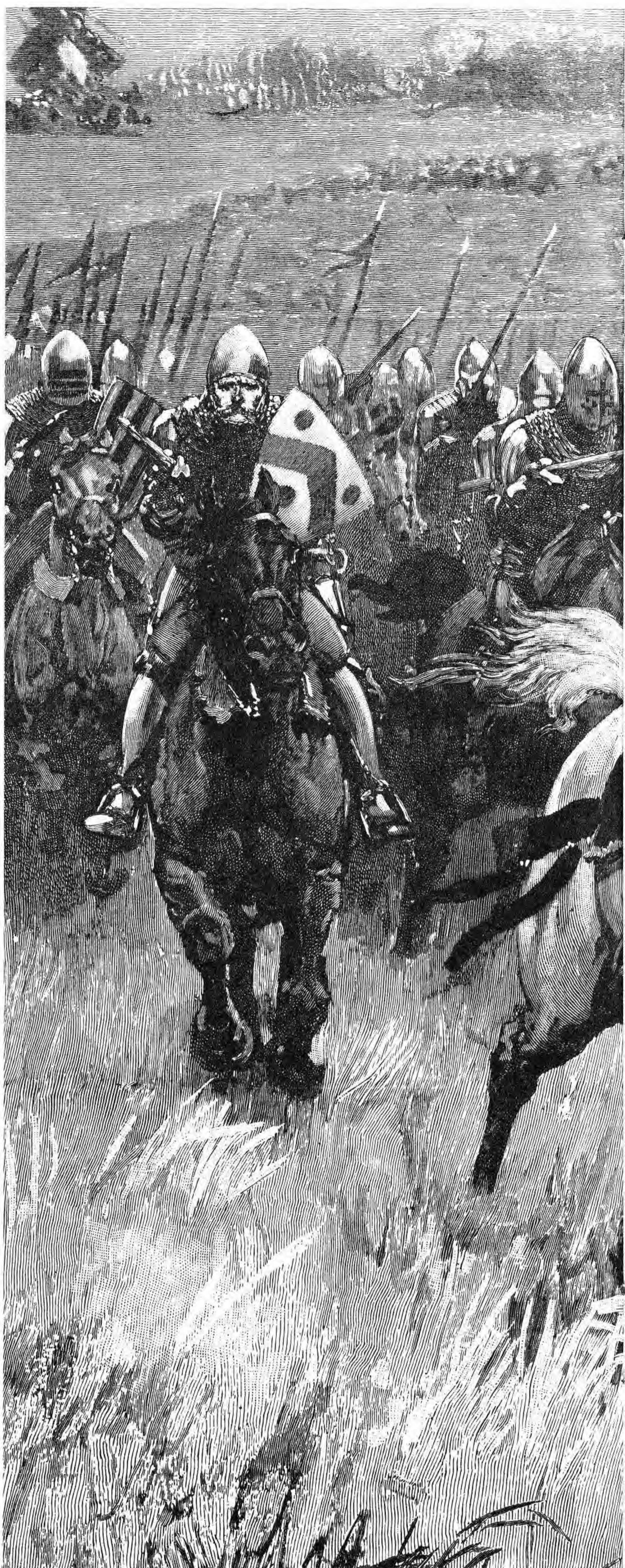
Långbågarna var det enda riktigt effektiva vapnet mot rytteriet och de användes också flitigt. Bågskyttarna användes dock endast i början av slaget, då de avlossade massiva pilregn mot den framstormande fiendestyrkan. Då styrkorna väl drabbat samman drog de sig tillbaka, eftersom deras pilar lika gärna kunde träffa någon på den egna sidan.

Krigföring

Medeltida krigföring skilde sig på de flesta punkter från nutida. Innan någon inledde ett krig behövde han försäkra sig om att han hade tillräckligt med pengar, ty krig var verkligen kostsamt. Legotrupper skulle hyras, egna trupper skulle utrustas, mat och trossvagnar skulle införskaffas, vasallerna skulle sammankallas och ersättas ekonomiskt för den tid de låg i fält, o.s.v. Den vanligaste orsaken till fred var inte att den ena sidan besegrats i strid, utan att någon av de stridande fick slut på pengar.

Det effektivaste sättet att besegra sin motståndare var sålunda att spolia hans försörjning och skära av hans inkomstkällor. Det berättas om baroner som huggit fötterna av sina fienders bönder för att deras fält inte skulle kunna skördas och då man låg i fält var det självklart att plundra ut sin fiendes territorium så mycket det någonsin var möjligt. Detta var fotfolkets uppgift och oftast var det tänkt att fälttågen skulle vara självförsörjande.

Blev man tvungen att slåss på sitt eget territorium kunde man naturligtvis inte plundra för att försörja hären och det vanliga var då att bygden frivilligt skulle skänka förnödenheter till de styrkor som försvarade deras land. Gjorde den inte



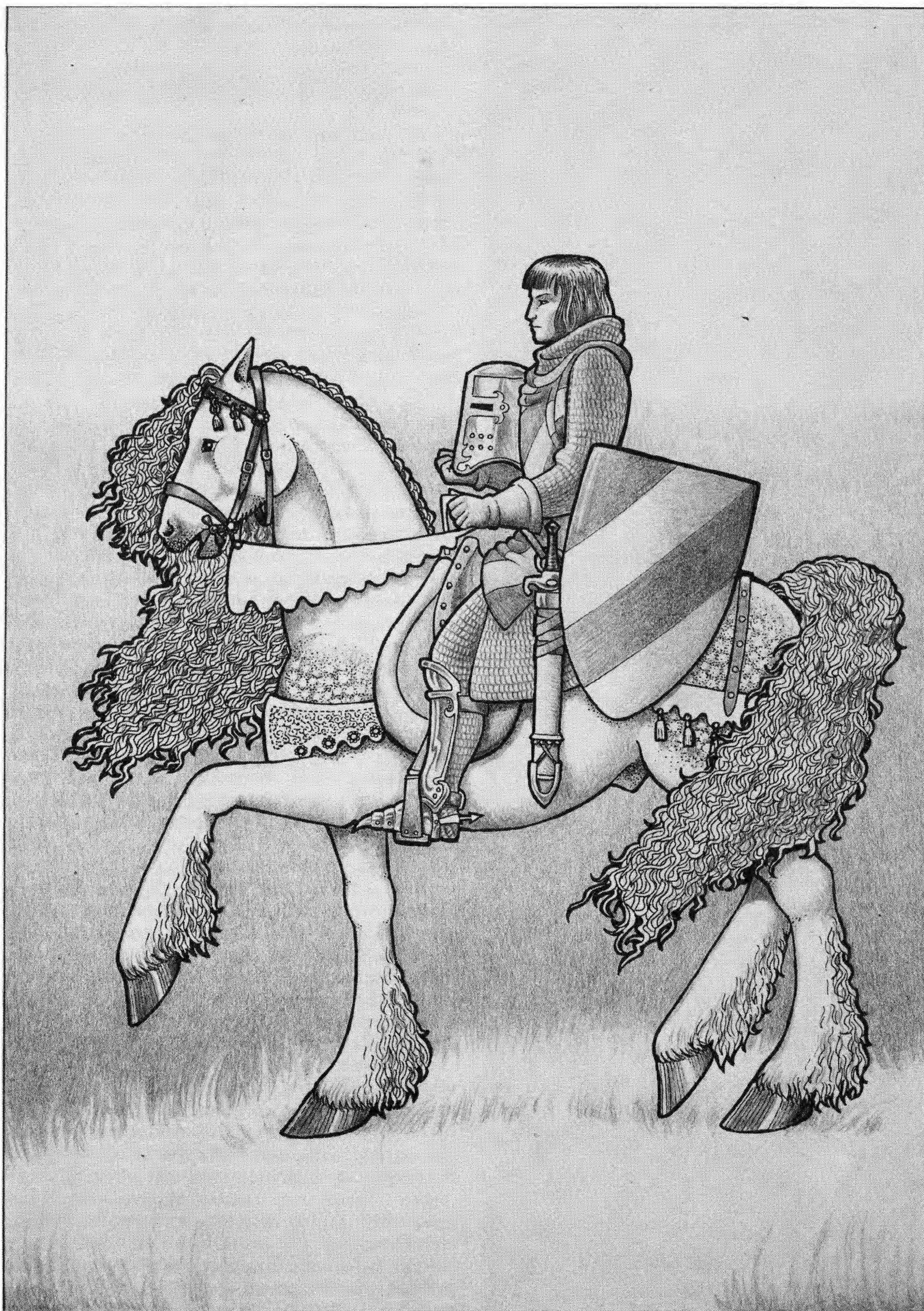


det plundrade man i alla fall. Man ställde också upp bondeuppbåd bestående av alla vapenföra män i trakten, men dessa kunde bara hållas i fält i trettio dagar och fick inte beordras att lämna hembygden.

Ett medeltida fälttåg bestod alltså av ungefär 99% plundring och väntan och 1% strider. Då striden väl visat sig oundviklig försökte man kalla ihop alla sina män, som oftast var utspridda över ett stort område på jakt efter byte. Frammot 1300-talet började man inse att terrängen kunde erbjuda stora fördelar åt den ena sidan, och man började också förstå vikten av reservtrupper, härordning och i förväg utarbetade stridstaktiker. Vanligtvis försökte man sålunda ställa sig på en kulle som kunde sakta ned det angripande rytteriet. Kullen gav också god överblick över slagfältet och ökade bågskyttarnas räckvidd. Man försökte att undvika att anfalla om det nyligen hade regnat, eftersom den blöta marken piskades till en hal och gytjig lervälling under rytteriets hovar. Hästarna kunde i så fall halka och kasta av sina ryttare, som faktiskt kunde drunkna eller kvävas om de slogs medvetlösa i fallet av hästen.

Utarbetade taktiker hade funnits redan i antikens Grekland och långt innan dess, men efter Roms undergång glömdes de flesta av dessa bort. Frammot 1200-talet började man dock åter upptäcka att man kunde få ut mer av en styrka om man på rätt sätt kombinerade den med andra styrkor för att lura, fanga eller helst av allt omringa fienden. Taktiken att ställa fotfolket i mitten och rytteriet på flankerna för att möta ett frontalangrepp började användas på 1200-talet. Finesen med detta var att då det fientliga rytteriet brakade rakt in i infanteriets led kunde riddarna på flankerna kasta sig över fienden bakifrån. Tyvärr fungerade inte detta så ofta, eftersom fotfolket flydde innan fienden nått fram.

Efter att ha ställt upp hären i en defensivt gynnsam position väntade man på anfallet. Detta bestod så gott som alltid i en samlad, kraftfull kavalleriattack, och därefter utbröt allmänt kaotiskt handgemäng. Bågskyttarna mötte den anstormande beridna attacken med en eller två salvor, allt de hann med, och drog sig därefter ur striden. Fotfolket fick oftast klara sig på egen hand, och vanliga taktiker var att döda en riddares häst och döda honom då han låg på marken och försökte ta sig upp, antingen genom att stöta honom i den oskyddade armhålan eller genom att öppna hans visir och stöta till. Då den ena hären dödats eller dess återstod blivit tillfångagen började man plundra liken på vapen och rustningar. Endast de ädlare männen fick behålla sina ägodelar och begravdes i separata gravar, resten kastades i massgravar eller brändes. Betydelsefulla fångar kunde få köpa sig fria eller utväxlas med fångar på den andra sidan.





HÖVISKHET



Höviskhet var paradordet och livsidealet för ridderskapet, och skulle vara det som skilde massan ifrån adeln. Trots de höga ideal som nobiliteten ställt upp för sig var den ytterst mänsklig, och endast i tal och skrift framkom det höviska levernet. I praktiken var det sämre beställt. Förutom hövisheten var det dessutom ett antal andra saker som skulle känneteckna den idealiske riddaren. Först och främst skulle han vara stark, modig, djärv och intelligent. Han skulle dessutom alltid hålla sitt ord; trofasthet var ett honnörsord, även om man sällan märkte av det.

Uppkomsten av ridderskapets hederskodex, hövisheten, var så gott som påtvingad av tidens omständigheter. Med en oerhört kraftfull och mäktig katolsk kyrka förordande fromhet, stillhet, ödmjukhet, blygsamhet och kyskhets, samt en lika mäktig och kraftfull adelsklass förordande feodalism och krig, krävdes det vissa regler för att det hela skulle gå ihop så att båda skulle vara nöjda. Ridderligheten i egentlig mening uppkom under förra delen av 1100-talet, och var en produkt av benediktinermunkar som genom dessa ideal satte riddarens svärdsarm i rättvisans, fromhetens, kyrkans och den svages tjänst, och därigenom skulle Gud och ridderskapet vara i samförstånd. Tyvärr så ville riddarna inte riktigt godta denna kodex i teorin, utan de kom att utveckla en egen livsfilosofi, där den egna hedern och hövisheten sattes i främsta rummet.

Den höviska kärleken

Hövisheten innebar ett antal saker; först och främst skulle man hålla kvinnan högst av allt i ära. Kvinnan skulle besjungas och lovprisas och då man kämpade i torneringar var det för att ära sin dam. Kvinnan skulle vara föremålet för riddarens alla känslor, för henne kunde himmel och hav rivas upp, och ingenting kunde stå i vägen för den idealiske riddaren då hans dam var i fara. Den medeltida kvinnan var, sin politiskt undanskymda plats till trots, centralfigur i den idealiske riddarens liv, och man skrev flitigt kärleksdikter och ballader till sitt hjärtas dam. En typisk riderlig kärlekshistoria passerar genom följande faser: från vördnadsfull dyrkan till eldig passion, från passion till smäktande kärleksförklaringar, förnyade kärleksförklaringar med löfte om evig trohet och kärlek, dygdigt avvisande av damen då hon väl tagit riddaren till sitt hjärta, stönanden i dödssmärta på grund av åtrå till damen i fråga, heroiska dåd som vinner damens hjärta ånyo och

slutligen, efter oändliga äventyr och undanflykter, förenas de bägge i en hemlig kärlekshistoria bara för att dö mot slutet. Riddarnas kärleksberättelser har så gott som alltid sorgliga slut.

Den höviska kärleken hade dock i realiteten oftast en liten hake; riddaren fann ytterst sällan något lämpligt föremål för sin dyrkan. En annan riddares dam kunde inte komma i fråga, inte heller en jungfru, eftersom han i så fall skulle tvingas gifta sig med henne och en riddare kunde naturligtvis endast gifta sig med någon ur samma stånd och vars far kunde bidra med en ordentlig hemgift. Om de tre elementen skönhet, rikedom och jungfrudom någon gång förenades kunde man vara förvissad om att damen i fråga var trolovad med någon annan sedan tre års ålder. Uppgjorda giftermål avsedda att öka riddarens familjs domäner var det naturliga, och äktenskap av kärlek var ytterst sällsynta bland adeln ända in på 1800-talet.

Den höviske beskyddaren

Riddarens gentjänst mot sin herre för att han fick en förläning var förutom rusttjänsten att han skulle sköta om sitt län, se till så att skatter togs upp, att lagar efterföljdes, att bönderna gjorde krigstjänst vid behov, samt att skydda sitt län från invasion och plundring i händelse av krig. Detta ingick naturligtvis även i hövisheten, vars oskrivna lagsamling sade att riddaren skulle beskydda alla de svaga, och då i första hand kvinnor och i andra hand befolkningen i sitt eget län. Denna skulle skyddas mot alla externa faror, typ invasioner och plundringståg, och vid akut fara skulle riddaren kunna hysa in ortens befolkning i sin borg.

Det höviska sinnelaget

I begreppet hövishet ingick också den beryktade artigheten och vältaligheten, förmågan att formulera sig hedervärt och ödmjukt vem man än talade till. Formuleringarna blev ofta lite väl krystade, men detta sågs inte som något negativt. Retorik, d.v.s. vältalighet, hölls högt i ära, men betydde ingenting i jämförelse med bedrifter på slagfältet.

Även frikostighet skulle utmärka en hövisk person, och det hörde till att riddaren skulle belöna såväl fiende som bundsförvant. Gåvor utdelades vid varje upptänkligt tillfälle, och vid



festliga tillställningar sparades intet, och ju fler gäster desto bättre. En tillfångatagen fiende levde som gäst i den idealiske riddarens borg i väntan på att hans lösensumma kunde betalas och mot sitt hedersord att inte försöka fly kunde han vapenlös ströva fritt omkring och delta i hovlivet på sin tillfångatageres domäner. Strävan att överglänsa alla andra och vara störst, bäst och ärofullast tog sig överdådigt materiella uttryck, vilket ledde till många lättsinniga utgifter och onödiga konkurser. Egenskapen frikostighet lovprisades och framhövs särskilt mycket i medeltida krönikor, kanske för att det var främst denna egenskap som gjorde att krönikeskrivarna kunde överleva.

I det höviska sinnelaget ingick även nådfullheten, viljan att hellre fria än fälla, att hellre ge pardon än att döda. Detta hade dock även en praktisk orsak; en tillfångatagen fiende var tvungen att köpa sig fri, en död fiende gav 'bara' äran.

En annan del av den nutida synen på riddarlivet och som kan sägas inbegripas i höviskheten, är den förutsatta förmågan att kunna underhålla. Bortsett från förmågan att kunna skalda och framföra en gripande kärlekshistoria eller smäktande ballad, skulle den idealiske riddaren kunna underhålla ett hov på diverse olika sätt; genom skådespel, sång, icke minst dans, samt poesi.

Höviskhetens betydelse

Vid sidan av den egna hedern var det höviskheten och trofastheten som skulle styra den idealiske riddarens liv. Vad gällde just höviskheten var den inte så särskilt tongivande; ingen klagade om man var snål, grym, och hänsynslös, snarare tvärtom, dessa egenskaper kunde framhövas såsom exempel på stark egen vilja och fasthet. Vad som däremot verkligen kunde styra en riddares liv var hedern. En riddares hedersord var någonting vida utöver vad vi idag menar med hedersord. En riddare som brutit sitt ord hade förrått hela riddarväsendet, hela sin yrkeskår, skämt ut både sig själv och sin familj, och var dömd som hederslös, något av det värsta som kunde hända en riddare på denna tid. Han var därmed totalt utestängd från alla sociala förbindelser, han kunde räkna med att flera av hans underlydande vände sig emot honom och lämnade honom. Hela feodalismen byggde på just denna förmåga att kunna lita på varandra, regenten på sin vasall och vice versa. Anledningen till att vasallerna inte lydde sina härskare i senare tid var att då adelsskapet väl blivit ärftligt brydde sig vasallerna inte om att svära några eder längre, och ingen härskare kunde heller tvinga sina vasaller att svära en ed.



En riddare var däremot helt fri att ljuga, så länge han inte bröt sitt hedersord som riddare. En trupp riddare som inför en försvarande styrka i en stad utgav sig för att vara allierade, släpptes in i staden och dödade hela försvaret, skulle snarare prisas för sin klipskhet än bespottas för sin opålitlighet.

Vad gällde riddarens fysiska styrka så var det en ganska nödvändig egenskap. Utan den klarade man sig inte särskilt länge i strid och med mellan tjugo och fyrtio kilo järn på kroppen är det fullt förståeligt att det krävdes en del fysisk styrka för att kunna svinga ett svärd och för att rida. Den aspirerande riddaren fick redan från barnsben träna sig i vapenlekar och under 1100-talet, då den hela ringbrynjan var den dominerande rustningen, gick man ofta klädd i rustning från morgon till kväll för att träna kroppen. Faktum är att tyngden från en trettio kilo tung ringbrynja inte kändes alltför mycket då man väl vant sig vid den och tränat upp sig tillräckligt mycket, eftersom vikten fördelades ganska jämnt över hela kroppen.

Det är således förståeligt att fysisk styrka och kondition var essentiella för en riddare som tänkte ägna sig åt att strida, och det är förståeligt att man frammot 1400-talet allt mer började betala sin regent en penningssumma istället för att personligen ställa upp vid en härmönstring. Med tanke på att man dessutom åt och drack i kopiösa mängder, är det dessutom mer förståeligt att det krävdes en del träning i form av jakt och torneringar.

I den höviska tapperheten ingick dessutom att inte klaga över blessyrer och skador, trots att dessa med medeltida medicinska kunskaper alltid var potentiellt livshotande.



EN ADELSMANS DAGLIGA LIV



Ilteftersom levnadsstandarden höjdes för den härskande klassen fick man även mer fritid. Riddaren hade inte något egentligt yrke förutom att kriga och det behövde han inte göra särskilt ofta. Den medeltida ädlingen hade ett antal utpräglade favoritsysselsättningar, nämligen jakt, kämpande, kurtiserande och festande. Dessa aktiviteter ägnade man sig åt så fort man fick tillfälle, vilket var ganska ofta eftersom man inte hade så mycket annat att göra.

Oftast befann sig adelsmännen på resande fot och man gästade andra borgar ofta och länge. Ju fler man är tillsammans, o.s.v.

Jakt

Jakten, som ursprungligen var ett självklart sätt att försörja sig på, kom efter hand att bli ett nöje, en spännande sport där man tränade sina nerver och sin skicklighet med skjutvapen. Traditionella bytesdjur var hjortar, rådjur, hönsfåglar och vildsvin. Djur som jagades mest för sportens skull var hermelin, varg, björn, vildkatt och räv. Man kunde också jaga till häst med spjut eller svärd, en föregångare till vår tids engelska rävjakt. En spektakulär form av jakt, som spred sig även bort till Asien, var bruket av rovfåglar som jakttredskap. Dugliga jaktfåglar som kunde tränas upp var jaktfalken, duvhöken och gladan.

Oftast var dock jakten rena slakterna; hade man väl sett ut ett byte lät man det inte undkomma. Mängder av drevkarlar och hundar jagade upp och ringade in bytet och själva nedfällandet av bytet var snarare en avrättning. Hundarna tycks ha haft en stor betydelse; de ses ofta avbildade vid sin husses fötter på gravstenar och minnesplattor. Om man ville lovprisa någon hette det att "hans hundar höll av honom mycket" eller "Han var mycket mild mot sina hundar", o.s.v. Det sägs till och med att man lät stänka vigvatten på sina hundar och falkar innan jakten för att de skulle få lycka med sig.

En annan orsak till överklassens förkärlek för jakt var att de inte ville nedlåta sig till att äta får- och nötkött.

Tornerspel

Seden att anordna tornerspel är mycket gammal, den uppkom i Frankrike redan på 1000-talet, och den tjänade främst till som träning och som tillfälle att vinna ära för de riddare som för tillfället

inte var i krig. Konung Rikard Lejonhjärta av England förklarade fransmännens militära överlägsenhet på just dessa torneringar, och införde dem själv på de brittiska öarna i slutet av 1100-talet.

En tornering var dock oerhört mycket mer än bara en tävling i beridna kämpalekar. Eftersom dessa folkliga spektakel lockade stora skaror av åskådare, passade lokala och inresta handelsmän på att ställa ut sina varor i närheten, och dessa marknader drog ytterligare folk till sig. Eftersom de flesta torneringar varade i flera dagar och drog folk långväga ifrån fanns dessutom goda tillfällen att träffa nya människor och utbyta nyheter.

I en traditionell riddartornering ingick flera moment. Först och främst har vi själva *tornejen*, som ursprungligen var vad vi idag skulle kalla för dressyrridning, d.v.s. konstfull ritt på en väl-dresserad häst. *Dysten* var vad vi idag menar med tornerspel, d.v.s. då två personer med fällda lansar rider mot varandra på en rännar bana för att försöka att antingen träffa sin motståndares sköld eller helt enkelt stöta honom ur sadeln. Om man lyckades kasta sin fiende ur sadeln kunde striden antingen fortsätta till fots eller avbrytas med den avkastade som förlorare. Mellan ryttarna fanns ett slags staket, *skranket*, som hindrade ryttarna från att korsa varandras banor.

I *bohorden* skulle riddarna dela upp sig i två 'lag' och därefter bekämpa varandra genom att stöta motståndare ur sadeln och därefter tvinga dem att ge sig. Det lag som hade flest 'överlevande' då striden blåstes av förklarades som segrare. Om en riddare kastades av sin häst under bohorden kunde han ibland få fortsätta striden till fots, förutsatt att han använde ett godkänt vapen, eller också så kunde riddarens väpnare få hämta en ny häst. Väpnarnas uppgift var annars att kontinuerligt förse sina riddare med nya lansar, ta hand om dem då de blivit sårade, samt att leda 'fångar' av stridsfältet. Under bohorden fanns ofta ett antal marskar som dömde och såg till så att inga regler bröts. Besökande riddare fick välja själva vilket lag de ville delta i, men oftast försökte man dela in riddarna så att det blev någorlunda jämnt. Bohorden skedde antingen på ett för ändamålet iordningställt slagfält eller inom ett avgränsat område som kunde innehålla både skog och fält.

Senare, framemot 1400-talet, infördes flera, lite fredligare, moment i torneringarna, t. ex. ridning mot *kvintan* och *stäkning*. En kvintan var en platt träsilhuett uppsatt på en stång och med en morgonstjärna i ena handen. Då man träffade träfi-



gurens sköld med sin lans svängde den runt, och det gällde då att akta sig för att få morgonstjärnan i ryggen. Stäkning var att med lansspetsen spetsa olika föremål, från små träpinnar nedkörda i marken till huvuden av halm och säckväv. Ringränning var ett moment som förekom i ett otal olika former. I dess svåraste form gällde det att träffa mitt i ringar upphängda i snören längs en rännarbana, samtidigt som man skulle hoppa över ett hinder. I andra moment satt ringarna omväxlande på höger och vänster sida om ryttdaren. Ringarnas storlek varierade, från bara några centimeter till ett par decimeter. Det sista momentet i en tornering var ofta utmaningarna, då riddarna fick utmana andra riddare och försöka besegra dem i dyster eller i strid till fots. Den utmanade hade rätt att själv välja hur striden vinna pengar och andra materiella rikedomar i torneringarna, då ett ståtligt förstapris alltid tillföll segraren. Detta pris kunde t. ex. vara en häst, några vinthundar, ett landområde eller något föremål. I en tornering 1164 var förstapriset att få kyssa åttio unga damer. Vanligt var att en förlorare var tvungen att skänka sin häst och rustning till sin besegrare för att sedan tvingas köpa tillbaka den.

Även värden för en tornering vann mycken ära och heder, så trots att torneringen oftast var en ekonomiskt mycket olönsam affär tjänade värden på det hela, eftersom han fick tillfälle att visa upp hela sin prakt och rikedom inför alla tillresta ädlingar. För detta skulle han stå för kost och oftast även logi för alla deltagare i torneringen. Varje kväll skulle en stor bankett hållas till dagens segrares ära, rännarbanor och läktare skulle byggas, härolder med kallelser skulle skickas ut, ett slagfält för bohorden skulle röjas, mat så att det räckte för alla deltagare och åskådare under hela den tid som torneringen höll på skulle anskaffas, m.m.

I stort sett fick vilka riddare som helst delta i en tornering, så länge de hölls för ärbara och inte hade ägnat sig åt oridderlig verksamhet, t. ex. landsvägsröveri eller bankirverksamhet. Oftast ställde samtliga riddare som önskade delta i en tornering upp sina sköldar eller hjälmar på en lång rad, så att alla närvarande kunde se vilka som skulle vara med. Om någon av dem kunde framföra och styrka misstankar om oridderlighet från någon av de deltagandes sida, blev den riddaren avvisad från torneringen. Övriga handlingar som räknades som oridderliga i detta sammanhang skulle gå till och vilka vapen som skulle användas.

En tornering kunde ske med såväl skarpa som med trubbiga vapen, men vanligtvis använde man lansar med trubbiga spetsar, svärd utan egg och udd, eller svärd av trä. Om skarpa vapen användes fick slagen inte ske med full kraft. Trots detta var skaderisken stor, och de medeltida krö-

nikorna berättar om stort manfall i ett flertal torneringar, t. ex. en i Neuss nära Köln i Tyskland år 1240, då över 60 personer omkom. För att minska skaderiskerna fanns dock ett antal regler, och envar som bröt mot någon av dessa blev diskvalificerad på livstid och hållen som ärolös. Reglerna var få men enkla:

- Det är förbjudet att slå en person bakifrån.
- Det är förbjudet att slå en person som har tappat sin hjälm.
- Det är förbjudet att avsiktligt skada en motståndares häst.

Självklart var det mycket som skulle stå på spel för att riddarna skulle ta alla dessa risker. Det främsta motivet för att delta i en tornering var naturligtvis Äran, sin dams, sin egen och sin familjs. Medeltiden var individualismens guldålder, och det gällde att framhäva sig själv så mycket som möjligt. Bland det bästa man kunde göra i så fall var att visa att man var duktig i strid, vilket man kunde göra i torneringarna. För det andra var torneringarna ett utsökt tillfälle att visa upp den rikedom och prakt man redan besatt, och i en tornering bar man alltid sin finaste rustning och sin finaste vapenrock, och man medförde sina finaste banér och ett så stort följe som möjligt. Dessutom fanns ju faktiskt chansen att manhang var sjöröveri, edsbryteri, uppenbar och upprepad ovilja att visa damer ära, respekt och aktning, feghet på slagfältet, överlagt mord och mordbränneri. Även de fåtaliga kvinnliga riddare som faktiskt fanns hade rätt att delta i torneringar.

En riddare slogs naturligtvis alltid för sin dams (eller herres) ära i en tornering, och som tecken på vilken dam han slogs för skulle hon skänka honom ett ärotecken i sina färger. Detta ärotecken, som oftast var en halsduk eller en bit av hennes ärm, knöts sedan fast antingen runt riddarens arm, vid hans lansspets eller vid hans bälte. Även ringar och halsband förekom som ärotecken. En riddare fick inte delta i en tornering om han inte hade en dam som kunde dela hans ära i händelse av att han vann.

På grund av att torneringarna var sådana





enorma resursslöserier båda i fråga om pengar, materiel och riddare och då de dessutom minskade intresset för korståg, blev de bannlysta av den katolska kyrkan otaliga gånger, första gången 1130, men då förbudet ignorerades var påvarna tvugna att ständigt förnya det, vilket skedde vid inte mindre än åtta tillfällen! Trots dessa hot om bannlysning och en plats i helvetets käftar, och trots flera konungars uttryckliga förbud mot torneringar inom sina rikens gränser, fortsatte tornerandet ivrigare än någonsin fram till på 1500-talet, då intresset för dessa spektakulära kämpalekar dog ut.

Fester

En medeltida fest är någonting helt annorlunda än en nutida, om nu någon trodde något annat. Fester hölls vid varje upptänkligt tillfälle; efter en lyckad jakt, efter en tornering, vid ett fint besök, vid bröllop, födslar, dop och invigningar, o.s.v. i all oändlighet. Vid de finare festerna sparades intet, och detta är förmodligen en av orsakerna till att borgens härskare ofta var på resande fot sex månader per år; han hade helt enkelt inte råd att hålla hov året om.

Huvudingrediensen i en fest var naturligtvis maten. Förutom att maträtterna var sagolikt överdådiga, fanns i överflödiga mängder och var tillagade på de mest exotiska sätt, var det ytterst sällan man serverade mindre än ett halvdussin rätter. Då Violante Visconti, dottern till en av Italiens absolut mäktigaste män skulle gifta sig med Lionel av Clarence, den engelske kungens andre son, serverades sammanlagt sextio olika rätter som alla var förgyllda med en deg som ibland innehöll äkta bladguld. Exempel på maträtter som serverades är gödgris med krabba, helstekt kalv med forell, anka och häger med karp, kalvkött och kapun med karp i citronsås, köttpaj och ost med ålpaj, stekt killing, rådjur, påfåglar och inlagd oxtunga. Resterna efter måltiden, som av tradition åts av tjänstefolket, sades räcka till tusen man. Mellan varje rätt delades dessutom gåvor ut

till brudgummens följe, bl. a. kostbara ringbrynjor, dyrbara hjälmar och hästharnesk, ädelstensprydda vapenrockar, orientaliska tyger, pälsbrämde mantlar, jaktfåglar med silverbjällror på fötterna, jakthundar med sammetsbandsband samt sammanlagt 90 hästar. De förnämsta männen satt vid högbordet och serverades från hästryggar. Denna fest är i och för sig ett extremfall, men ger i alla fall en liten vink om hur det kunde gå till.

KLÄDSEL

De kläder man använde på medeltiden var enkla men funktionella. Till vardags bar den vanlige bonden oftast en *kjortel*, ett knälangt plagg med långa armar. Den såg ut ungefär som en långärmad klänning och hölls samman vid midjan av ett bälte. Under detta kunde han om det var riktigt kallt bära en skjorta och ett par *bosor*, ett par ganska löst sittande benkläden. Dessa bestod ursprungligen av två separata ben, ungefär som ett par väldigt långa strumpor, och om det blev för varmt kunde man lätt rulla ned dem. Så småningom började man dock sy ihop benen upptill så att man fick ett plagg som påminner om våra dagars långkalsonger, med eller utan fötter. På fötterna bar man vanliga låga skor eller högre stövlar, ofta stoppade med halm för att värma och hålla bort fukten. Tumvantar var kända redan på medeltiden, liksom mössor i form av en huva.

Dessa kläder räckte dock inte till i kallare klimat eller när kyliga alp- eller havsvindar svepte ned över slättbygderna i Europa. En mantel var därför näst intill var mans egendom och detta universalplagg kom ofta att tjäna som något betydligt mer än bara ett klädesplagg. Manteln användes som filt och sittunderlag, som sovsäck på natten, som regnkappa, vindskydd och som ett värmande plagg. Den var ofta försedd med en huva som täckte huvudet.

Kläderna gör mannen, har det ofta sagts, och under medeltiden stämde det förmodligen i hög-





re grad in än idag. Klädsel för bönder och hantverkare var av helt annat slag än klädseln för adeln, både vad gällde kvalitet, kvantitet, material, färger, utsmyckning och extravagans.

Den arbetande klassens kläder var gjorda för att vara funktionella och praktiska; adelsmännens kläder var ofta i vägen och medvetet gjorda klumpiga och besvärande. Detta berodde naturligtvis på att man ville framhäva att man inte nedsänkte sig till kroppsligt arbete, och detta förde med sig ärmar som var vidare än själva kroppen och så långa att de slog i överallt, snabelskor som var så långa att 'snablarna' måste fästas i vaden med tunna kedjor för att man överhuvudtaget skulle kunna gå, dräkter så långa att man måste lyfta dem med båda händerna för att inte smutsa ned dem och snubbla på dem, samt hosor och kjortlar så snäva att man inte kunde böja sig ned i dem.

Vad det gällde materialen så var skillnaderna stora även där. Lin och ylle var de enda material som användes, eftersom bomull var alltför dyrt att importera från Afrika. Bruket av siden och silke importerades från Kina och Mellanöstern, och tillverkning togs upp bl. a. i Italien. Endast de mycket rika hade råd med dessa exklusiva tyger.

Pälsar som kläder användes mest på nordliga breddgrader men de förekom ofta som foder till dräkter av andra material. Av ylle kunde man med diverse olika metoder framställa flera olika slags tyger med varierande kvalitet, t. ex. vadmal och kläde. Sammet började framställas i Italien på 1200-talet och användes flitigt i rikemansdräkter.

Utformningen av kläderna varierade beroende på kön, status och tidsperiod. Under 1200-talet dominerade den långa klädedräkten av byzantinskt ursprung bland adeln medan de lägre klasserna använde en kort kjortel och hosor. Vid mitten av 1300-talet började männen bära korta dräkter och kvinnorna långa klänningar. Manskjorteln slutade ofta just under grenen och på 1400-talet kortades plaggen ännu mer och gav upphov till bruket av blygdkapslar som snarare framhävde än dölde mannens behag.

Modenycker gjorde kläderna än mer fantastiska, t. ex. hade kvinnodräkterna, som var mycket tätt åtsmitande på överkroppen, små kuddar på magen för att åstadkomma en framskjutande mage, vilket var högsta mode. Ärmarna blev mycket längre än armarna och slitsades upp vid armbågen för att man skulle kunna använda händerna överhuvudtaget. Kvinnorna bar utanpå sina vanliga dräkter klänningar med s.k. djävulsfönster, d.v.s. ärmöppningar från axeln till midjan. Bruket av hattar uppkom och ledde till de mest fantastiska kreationer, t. ex. damhattar bestående av linnestrutar med små pinnar av trä eller metall för att hålla upp ett flor. Männen bar

s.k. *baretter* liknande baskrar. Guld- och pärlbroderier, fransar och bårder, pälsbrämningar och smyckesdekorationer bidrog ytterligare till att förhöja dräkternas prakt.

HANTVERKARE

På medeltiden fanns en lång rad olika hantverkare, var och en specialiserad på just en sorts hantverk. Nuförtiden ske tillverkningen av dessa föremål ofta i maskiner i långa serier, men på medeltiden gjordes allting för hand, och för att få god kvalitet krävdes nästan att man specialiserade sig på bara en sak. Därtill kom att arbetsredskap var dyra och mycket specialiserade och man kunde därför inte skaffa sig utrustning för att göra två saker samtidigt.

Hantverkarskråna hade flera syften. Främst fungerade de som företagarföreningar som tillvaratog sina medlemmars intressen och såg till så att deras vinster hölls uppe, bl. a. genom att motverka import och hindra överetablering inom yrkeskåren. Man bekämpade även konkurrens medlemmarna emellan samt konkurrens utifrån.

Genom skrånas stadgar och förordningar avgjordes även vilka som skulle få utöva yrket och att kravet på yrkesskicklighet tillvaratogs. Man ville inte att dåliga produkter skulle spridas, eftersom detta skulle vanära hela yrkeskåren. Man började inom ett hantverk som *lärling* och fick slita som lärpojke i mellan tre och tio år. Lärlingarna hade i stort sett ingen lön och behandlades ofta mycket illa. Därefter kunde man få anställning som *gesäll*, eller *mästersven*. Då man var tillräckligt duktig fick man avlägga ett *mästarprov* inför skråets ledare som avgjorde om man var tillräckligt duktig. Inte förrän man blivit *mästare* fick man starta en egen rörelse.

Här följer några exempel på olika medeltida hantverkare.

Bandvävare, bläcksudd, bokbindare, boktryckare, bryggare, finsnickare, färgare, förgyllare, garvare, gjutare, glasblåsare, gravör, guldsmed, gälbjutare, hattmakare, hovslagare, illuminatör, instrumentbyggare, juvelsnidare, kartritare, kittelflickare, klensmed, knivsmid, kopparslagare, korgbindare, krukmakare, kryddkrämare, körsnär, lampmakare, linsslipare, ljusstöpare, lådmakare, låssmed, murare, målare, möbelsnickare, oljegjutare, patinomakare, pennmakare, pungmakare, pälsbrämare, pärlstickare, remsnidare, repslagare, rustningssmed, sadelmakare, silversmid, skeppsbyggare, skinnare, skomakare, skorstensfejare, skrivare, skräddare, smyckesmed, stenhuggare, stensättare, svarvare, svärdfejare, säcksömmare, taktäckare, tapetserare, timmerman, tunnbindare, träsnidare, vagnmakare och vävare.



HERALDIK

Historia



Någon gång strax efter år 1100 uppträdde de första heraldiska vapnen i Europa. De var förmodligen menade som hjälp att känna igen hjälmprydda kämpar på slagfältet. Varje krigare gjorde sin egen sköld, så de heraldiska vapnen representerade ännu inte någon speciell familj.

Somliga menar dock att det var ren fåfänga som drev dåtidens kämpar att måla sina sköldar, eftersom bruket att dekorera sköldarna med beslag eller målningar var betydligt äldre än den slutna hjälmen. T. ex. så målade de gamla grekerna sina sköldar och vikingarna dekorerade sina med mässingsbeslag.

Förmodligen var det en kombination av dessa orsaker som drev fram heraldiska symboler. Man får heller inte glömma bort att detta var en tid då endast det andliga ståndet kunde läsa och skriva, medan förmågan att tolka bilder var en allmän egenskap, och det heraldiska vapnet kom därför att bli en sorts namnteckning. Detta märks i än större utsträckning om man för tankarna till sigillerna, som var dåtidens namnteckningar. Det enda legitima sättet att underteckna en köpehandling, gåvobrev, kungörelse, etc, var att hänga sitt sigill under dokumentet.

De första dokumenterade heraldiska vapnen uppträdde i början av 1100-talet i England och Frankrike, men dessa är enstaka exempel, och först i slutet av århundradet hade de fått en funktion som ärftlig symbol för en speciell adelsätt. I Sverige, som alltid var efter kontinenten, återfinns det första kända exemplet av sköldemärke på Jarl Birger Brosas sigill från 1190-talet.

Under högmedeltiden kom de heraldiska vapnen att bli ett av de viktigaste elementen i en adelsmans värld. Man måste tänka på att detta var en tid då ära vanns med svärd i hand, då styrka värderades högre än klipskhet och en persons och en familjs ära värderades högst av allt. Livet gick ut på att vinna ära åt sin ätt, och ättens yttre symbol, kvittot på äran, blev det heraldiska vapnet. Vapnet blev ärftligt även om man modifierade det en smula för att få ett eget personligt vapen. Så småningom, då det blev ännu viktigare med adelsmännens härkomst, började man även föra in sin moders ättevapen på sin egen sköld,

Heraldiken kom således att få oerhört hög status under medeltiden, vilket ledde till att det hela

urartade totalt framemot år 1500, och exempel finns där man i sin iver att bevisa sitt ädla ursprung fört in sina förfäders vapen ända tillbaka till vikingatiden! Vapen för länder, besittningar, och ämbeten förekommer redan på 1200-talet, och det är nästan bara dessa som finns kvar idag. Efter medeltidens och renässansens heraldikhysteri stagnerade intresset för heraldiken, bland annat beroende på att den höga statusen lockade köpmän till att köpa sig adelsbrev med tillhörande vapen, och då även köpmännen började använda heraldiska vapen hade de inte samma status längre.

De första heraldiska vapnen var självtagna, d.v.s. riddaren hittade själv på sitt vapen och målade det på sin sköld. När vapnen började få en funktion utöver den igenkännande på slagfältet, uppstod en del organisation kring heraldiken, och kungliga eller kejserliga ämbeten upprättades i alla större europeiska stater för att se till så att alla vapen var korrekta och unika. Samtidigt började riddarna slå vakt om privilegiet att bära vapen, och efterhand krävdes att man fått ett konungsligt eller kejserligt vapenbrev för att få föra ett heraldiskt vapen på sigill eller sköld.

Många tror kanske att man, då man tog sig ett heraldiskt vapen, valde ett motiv som kunde tänkas symbolisera ättens namn, men faktum är att det oftare var tvärtom. Endast de allra äldsta adelsätterna hade ättenamn under den tidiga medeltiden, och då ättens betydelse höjdes och bruket av släktnamn blev vanligare, uppkallade man ofta ätten efter den symbol den bar, eftersom denna blivit ärftlig innan namnet. Exempel på detta är ätten Natt och Dag, vars sköld är svart och vit.

Heraldiska regler

Mycket strikta regler finns för hur ett vapen får se ut. Dessa regler uppkom och följdes huvudsakligen under 1300- och 1400-talet. Före och efter detta var man inte alltid så noga med hur vapnen såg ut, även om det var sällsynt att man bröt mot reglerna.

Ett vapen är uppbyggt av flera element: delning, motiv och tinktur.



Tinkturen

Färgerna, eller *tinkturen* som de kallas med heraldisk terminologi, är det mest karakteriserande i ett heraldiskt vapen. De delas in i fyra kategorier:

- *Metaller*, guld och silver (representeras av gult respektive vitt).
- *Färger*, rött, blått, grönt, svart, purpur och i sällsynta fall orange. Efter medeltiden dök även brunt upp, även om denna färg används mycket sparsamt.
- *Naturfärger*, hudfärg på en människa, brunt på ett träd, berggrått, etc.
- *Pälsverk*, t. ex. hermelin (vitt med svarta streck i) och ekorre (blågrått med vita inslag).

Den kanske viktigaste regeln inom heraldiken gäller tinkturen, och lyder sålunda:

'Du skall icke lägga en färg mot en annan färg; icke heller skall en metall ligga anbringad mot en annan metall'.

Detta innebär att man inte får lägga t. ex. ett gyllene motiv på en silverfärgad bakgrund, eller ett blått motiv på en röd bakgrund. Om skölden är kluven, d.v.s. delat lodrätt, bör den ena halvan ha en färg och den andra en metall. Förklaringen till detta är mycket enkel; vapnet blir svårt att urskilja på långt håll om inte tinkturen kontrasterar. *Svart* är dock ett specialfall som får gränsa till såväl färg som metall.

Orange, *purpur* och *grönt* blev aldrig särskilt populära tinkturer, av flera enkla orsaker. Såväl purpur som orange liknade rött för mycket för att bli helt populär, och de kom inte i bruk överhuvudtaget förrän på 1400-talet, då det krävdes nya tinkturer för att kunna skapa nya vapensköldar som inte liknade de gamla. Purpur och grönt var färger som var svåra och dyra att framställa på medeltiden, och de hade därtill dålig hållbarhet. Man skilde inte mellan rött och purpur överhuvudtaget förrän på 1400-talet. Grönt började användas redan på 1200-talet, men dess oförmåga att kontrastera mot terrängen gjorde att det aldrig blev särskilt populärt, och det användes mest på 1500-talet och senare, då de heraldiska vapnen sällan användes i fält. Medeltidens gröna färgämnen var dessutom av dålig kvalitet och bleknade efter en sommar.

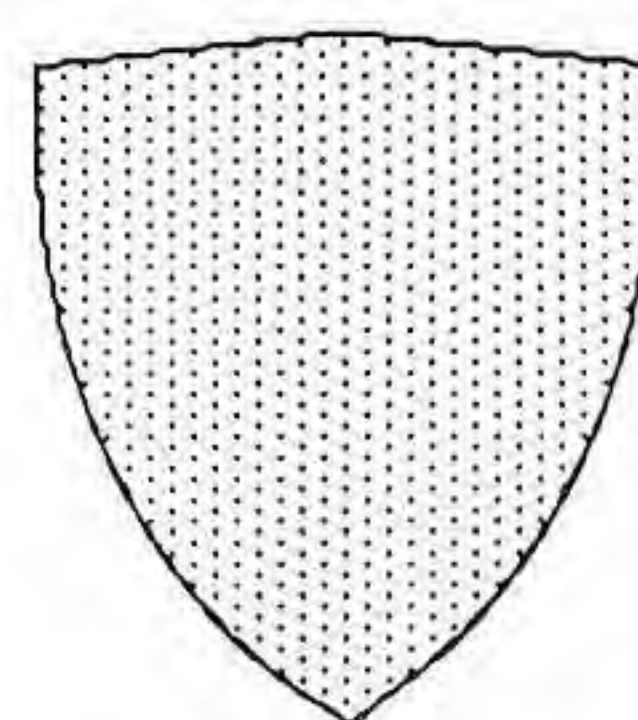
Pälsverk användes mycket sparsamt, och återfinns bara i välbärgade familjers vapen, t. ex. kungahus- och hertigavapen. De ger gyttriga mönster och är svåra att urskilja på håll. Pälsverk får inte gränsa till andra pälsverk.

Naturfärgerna är huvudsakligen hudfärg på människor, grått för sten och brunt för trä. Dessa var inte särskilt populära inom heraldiken, som var en stiliserad konst där man förutsatte att motivet inte var en naturtrogen avbildning av det egentliga föremålet. Ett naturfärgat föremål bör

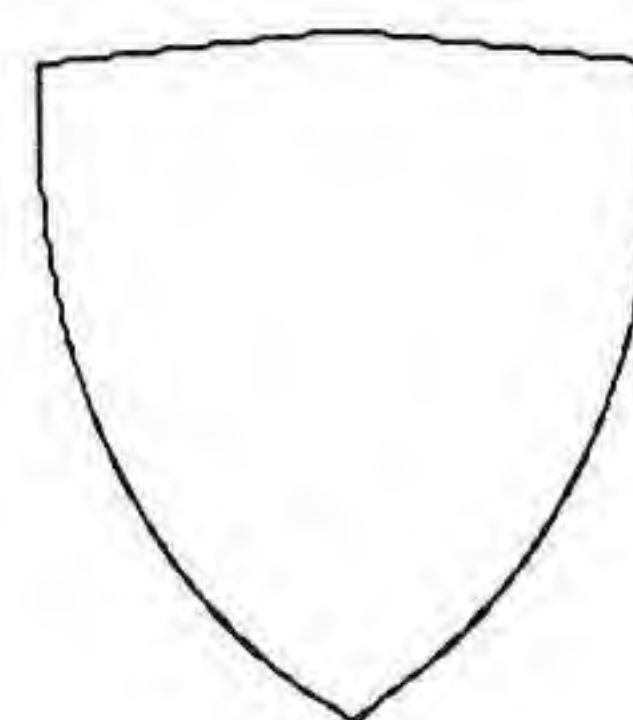
däremot vara så likt sin förebild som möjligt. Ytterligare ett problem med naturfärgerna är deras dåliga kontrastförmåga. Hud och grått påminner om silver och brunt är svårt att urskilja mot rött och svart.

Skraffering

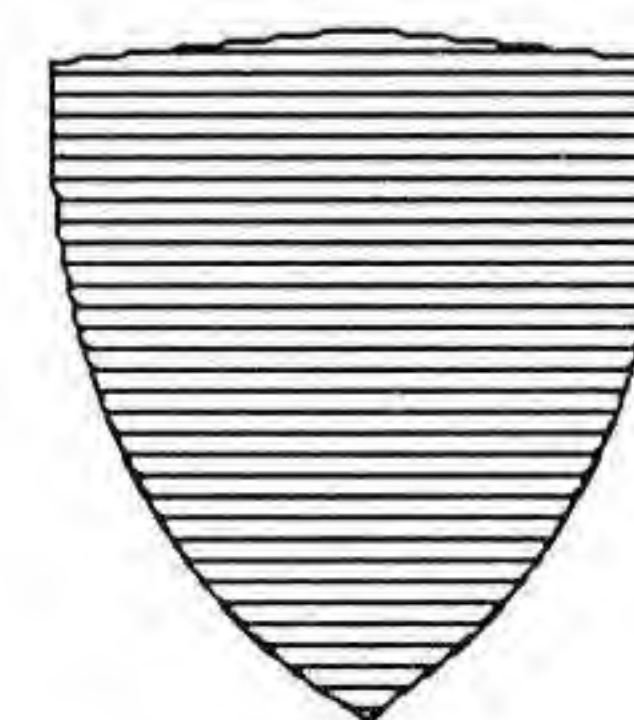
Om man vill beskriva ett heraldiskt vapen utan att måla det, kan tinkturen tecknas med punkter och streck istället, s.k. *skraffering*. Hur skrafferingen ser ut visas i en uppställning här intill.



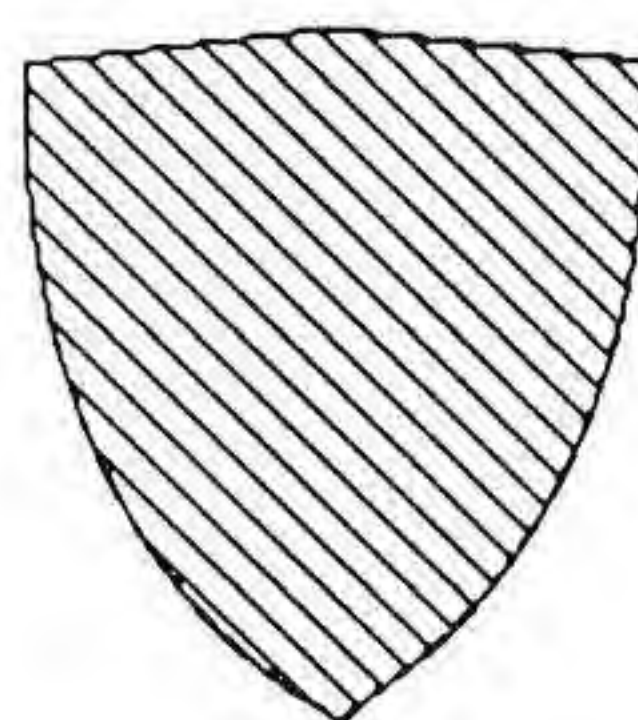
Guld



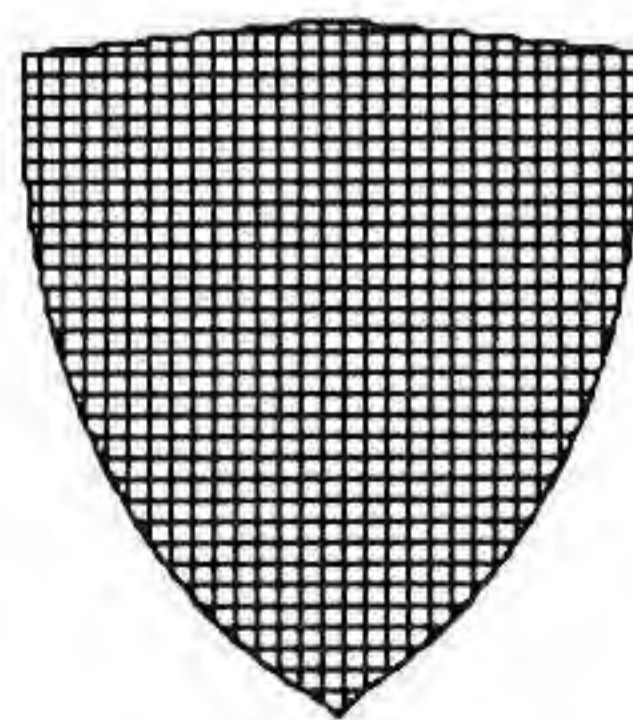
Silver



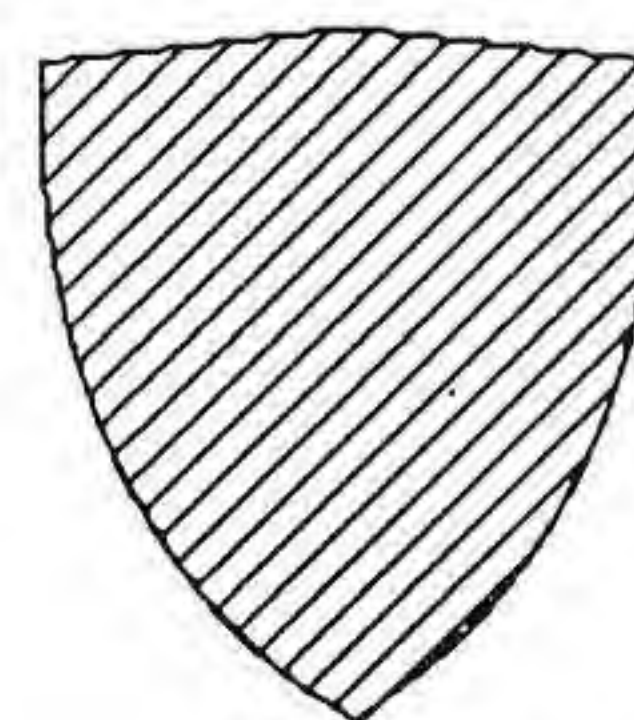
Blått



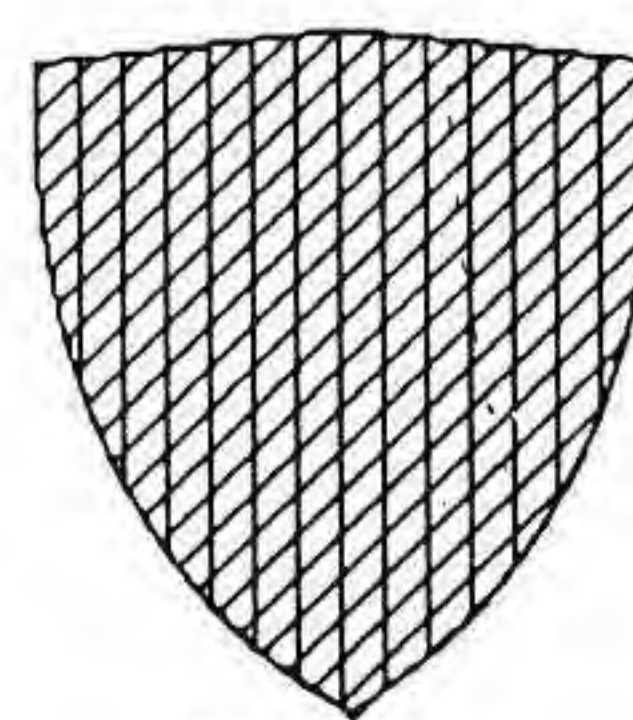
Grönt



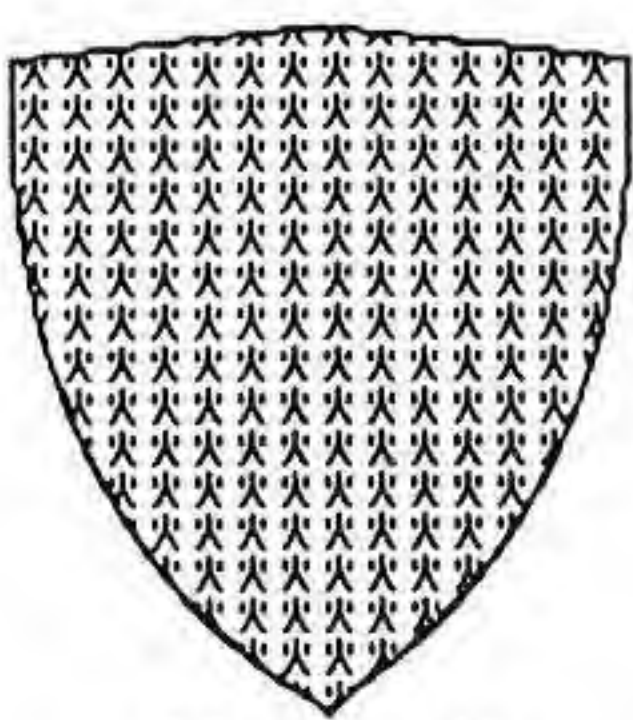
Svart



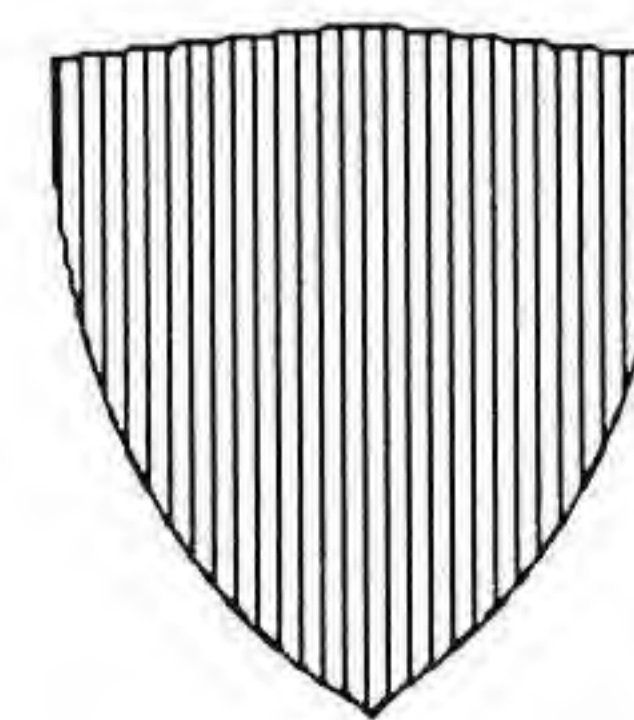
Purpur



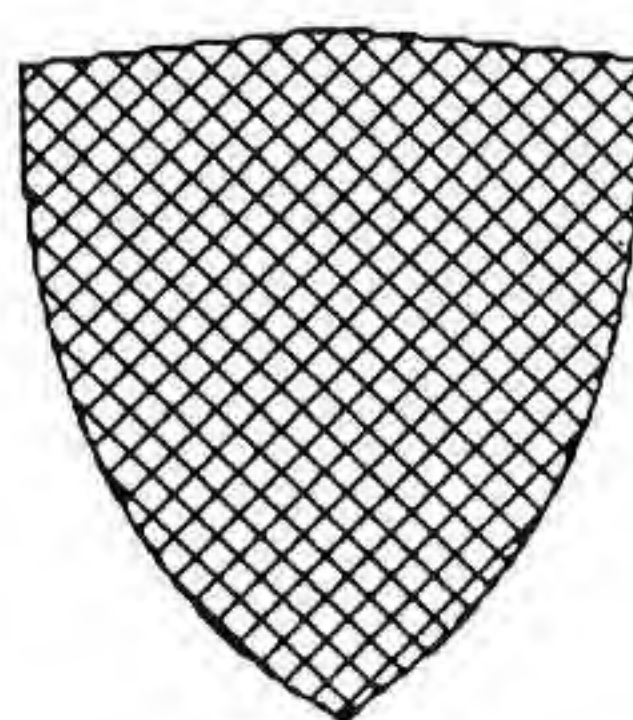
Orange



Hermelin



Rött

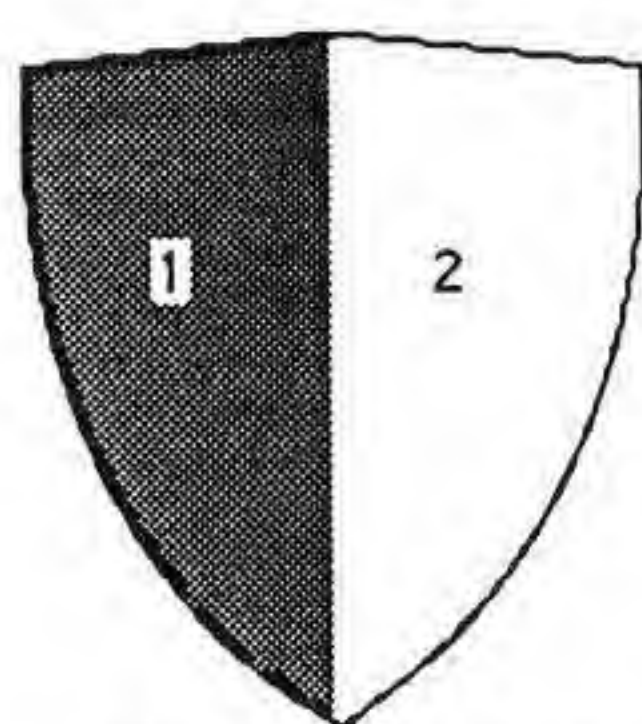


Brunt

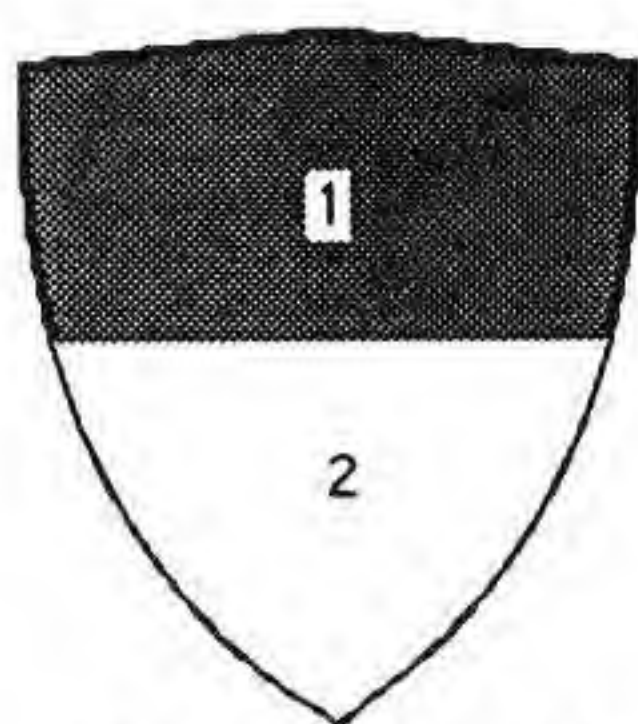


Sköldens delning

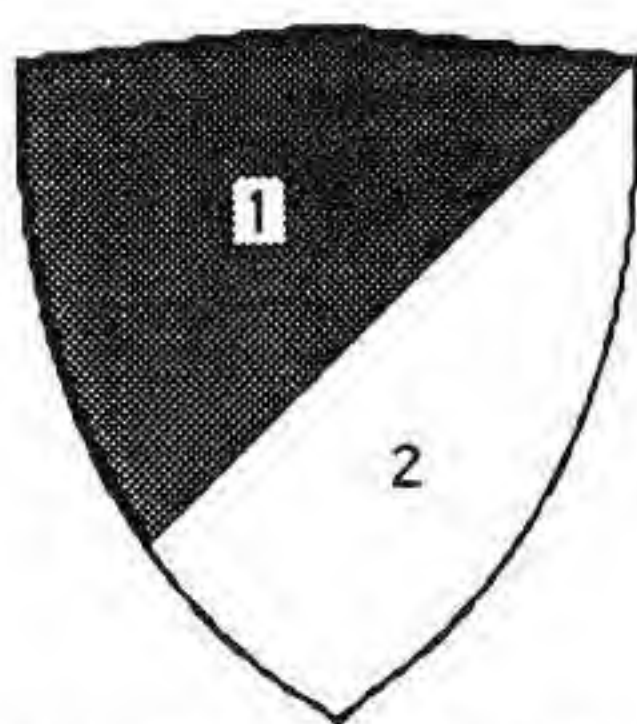
Det krävs dock mer än bara tinkturer för att göra ett vapen. Mot bakgrunden, som alltid är en metall eller färg, läggs så gott som alltid ett eller flera *motiv*. Innan man gör detta kan man dock ha *skurit*, d.v.s. delat, skölden först. Om den skärs lodrätt kallas det att skölden är *kluven*; skärs den vågrätt på mitten heter det att den är *delad*; om skölden skärs diagonalt från övre högra hörnet är det en *styckad* sköld, och skärs den istället från övre vänstra hörnet heter det att den är *ginstyckad*. Tänk på att höger och vänster på skölden i heraldisk terminologi räknades ur bärarens



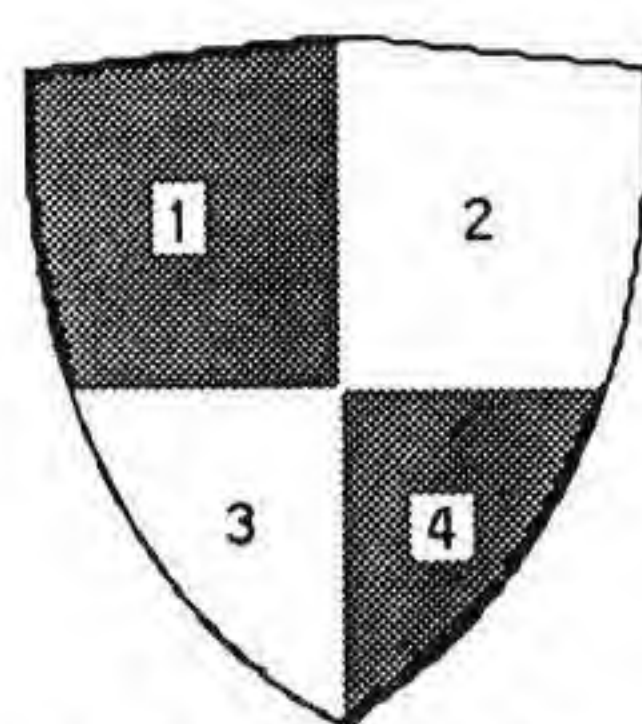
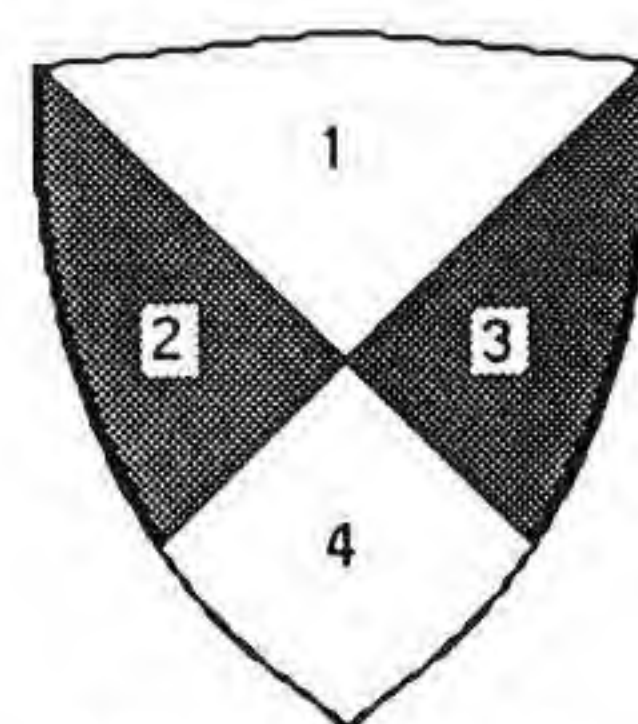
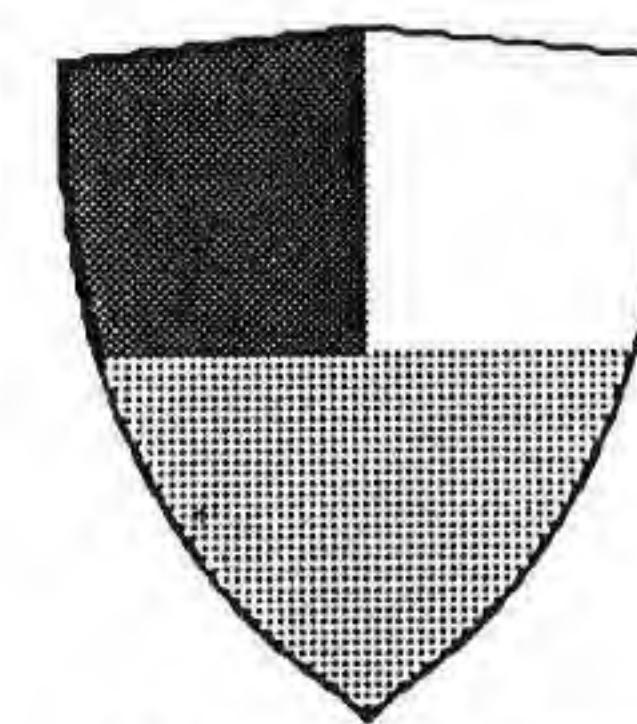
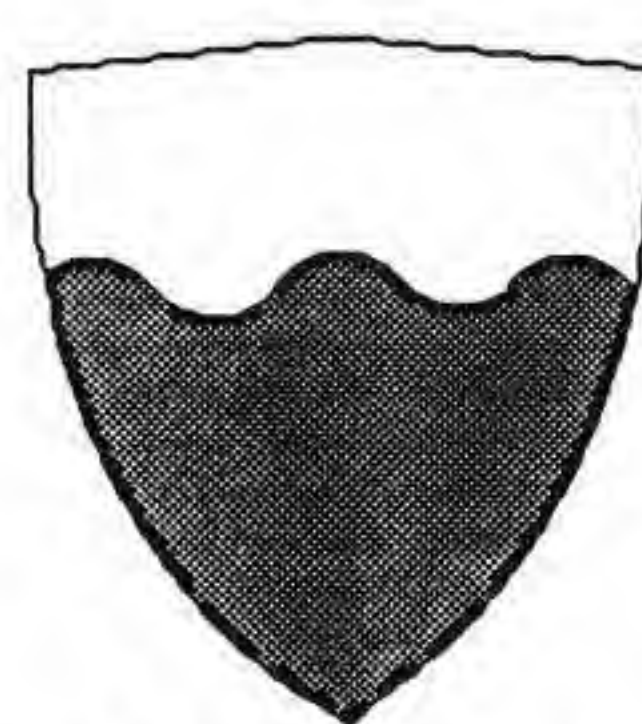
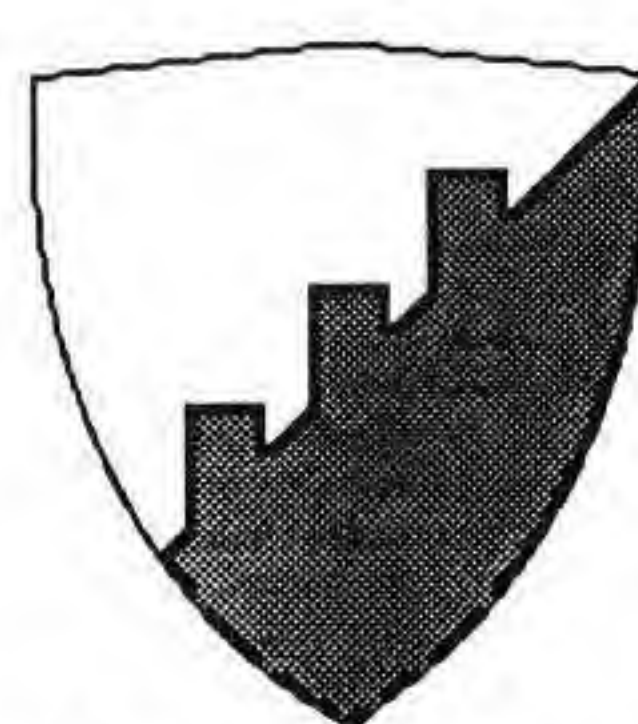
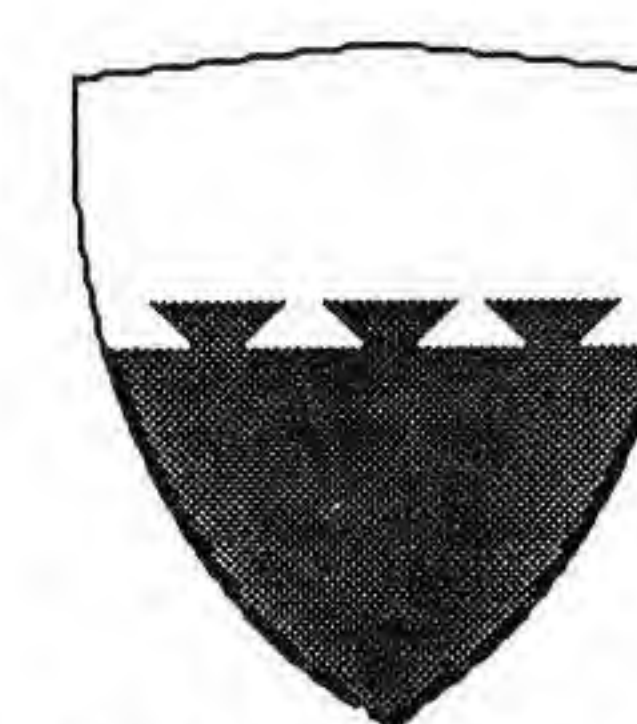
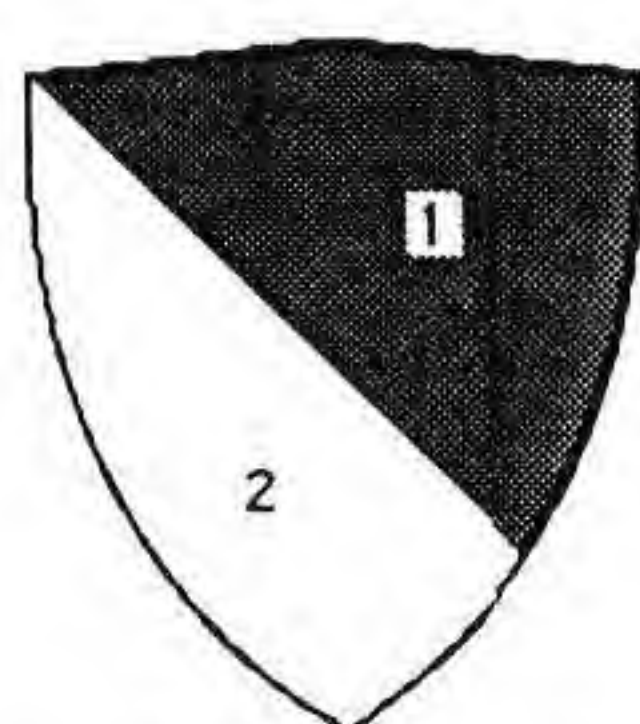
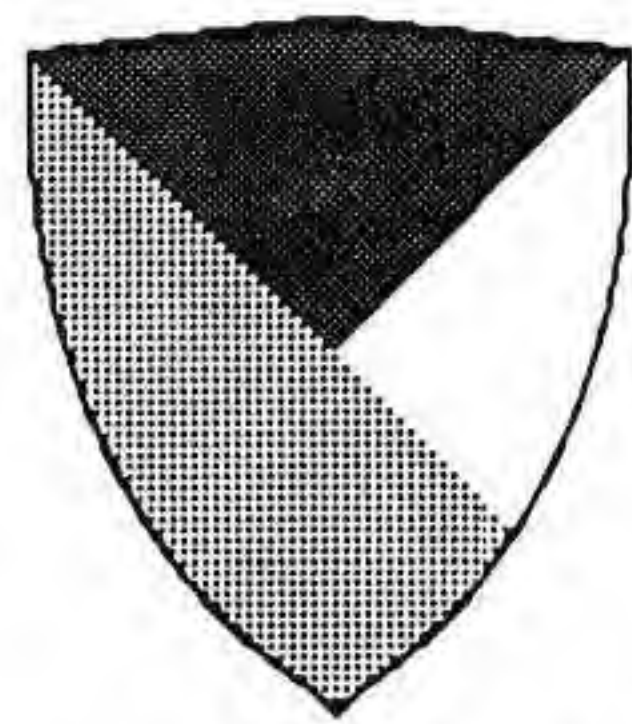
Kluven sköld



Delad sköld



Styckad sköld

Kluven och
delad sköldStyckad och
ginstyckad sköldDelad sköld,
övre fältet kluvetAv vågskura
delad sköldAv grenskura
styckad sköldAv stjärtskura
delad sköldGinstyckad
sköldStyckad sköld,
övre fältet ginstyckat

synvinkel. 'Höger sida' är alltså vänster sida från betraktaren sett. Genom delningen kan skölden delas upp i flera olika fält, i vilka man sedan kan lägga in motiv om man så önskar. Man kan givetvis skära skölden flera gånger; en styckad och ginstyckad sköld delas sålunda upp i fyra fält av ett kryss; en två gånger kluven och delad sköld är indelad i nio rutor.

Snittet som delar vapnet behöver inte nödvändigtvis vara rakt, utan det finns flera olika slags *skuror*, som snitten kallas. En vågskura är vågig, en trappskura beskriver ett zig-zag-mönster, en tinnskura föreställer kreneleringen på ett murkrön, o.s.v.

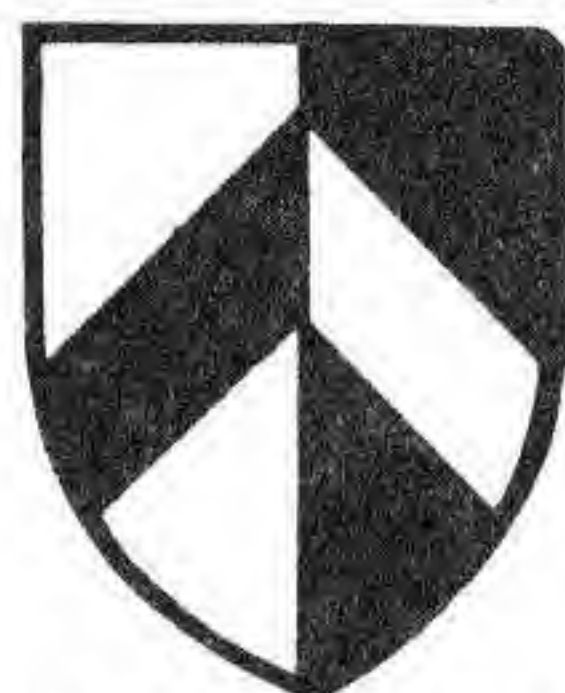
Kontrafärg

Ett mycket vanligt sätt att färglägga vapensköldar är med *kontrafärg*, vilket innebär att motiv och bakgrund byter färg vid delningslinjen. Exempel: En styckad sköld (delad lodrätt) i grönt och silver med en enhörning i kontrafärg. Detta betyder att där bakgrunden är grön är enhörningen vit och där bakgrunden är vit är enhörningen grön.

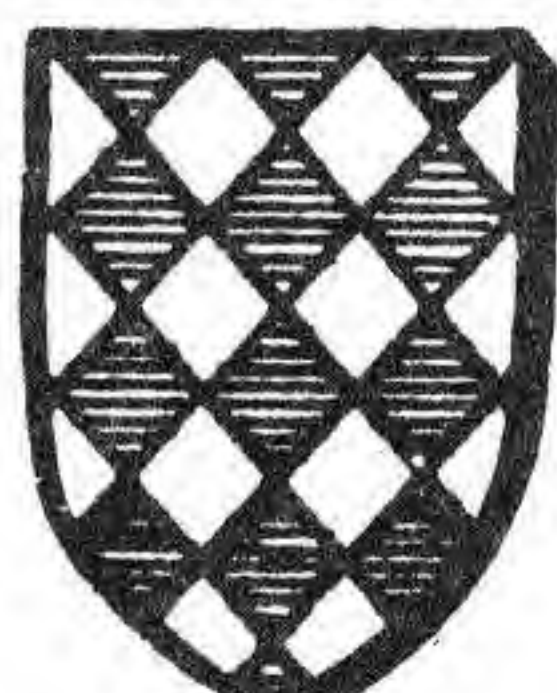
Mönster

Ett fält i skölden kan istället för att bara ha en enda färg ha ett mönster. Exempel på vanliga mönster är *rutigt*, *schackrutigt*, *spetsrutigt* eller *flätmönster*.

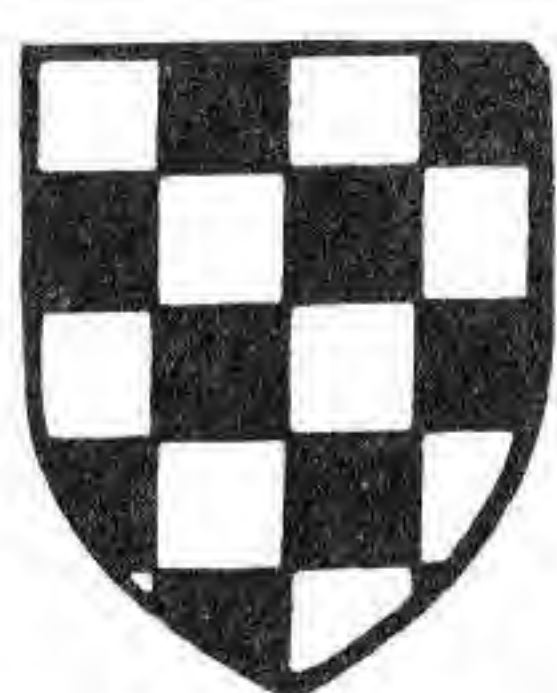




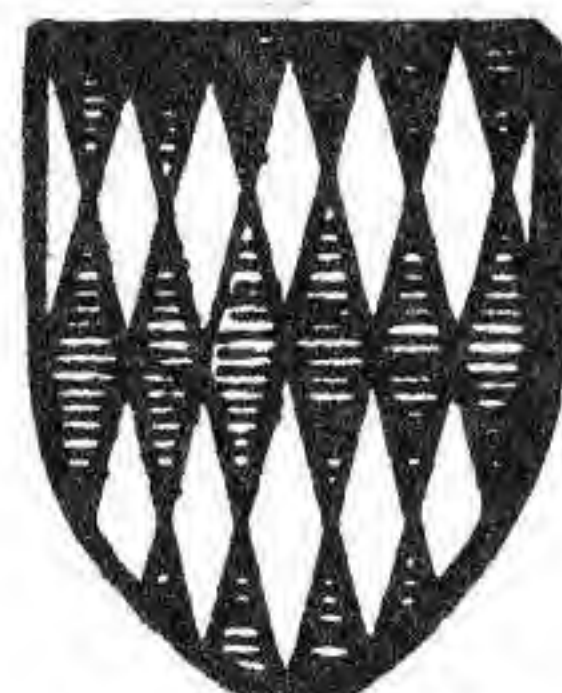
På kluven sköld en kontrafärgad sparre



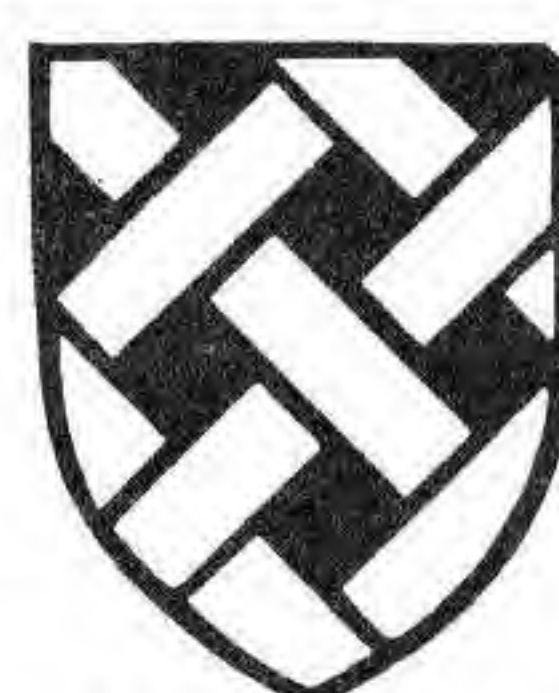
Rutigt



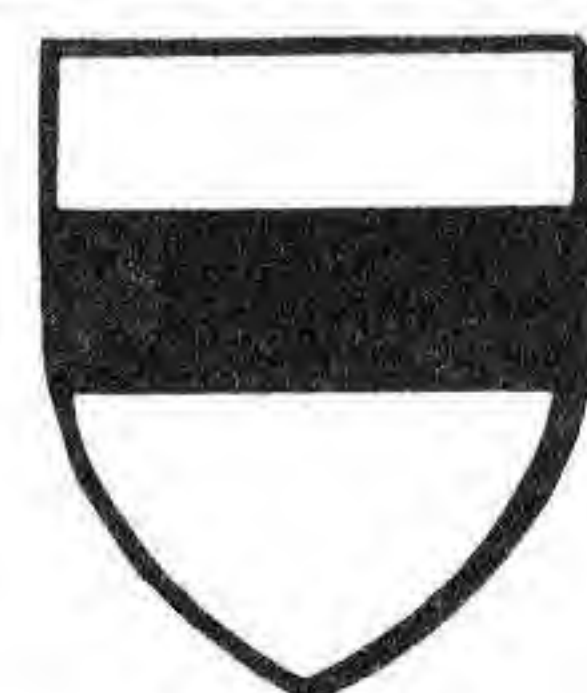
Schackrutigt



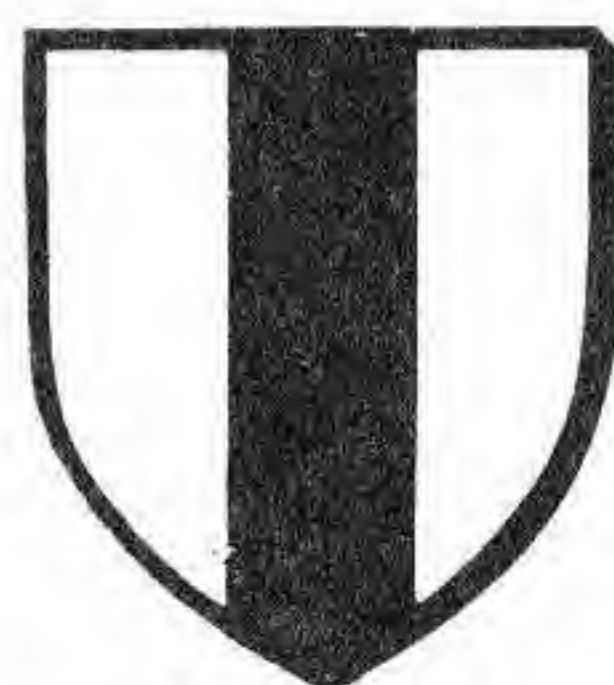
Spetsrutigt



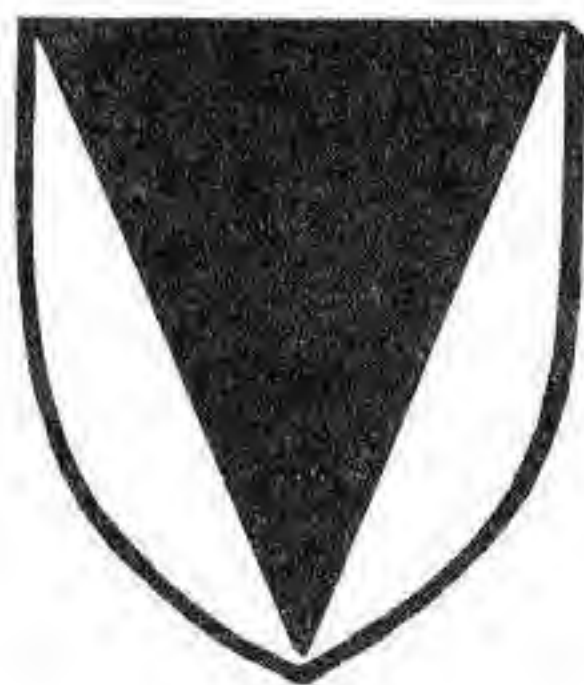
Flätmonster



Bjälke



Stolpe



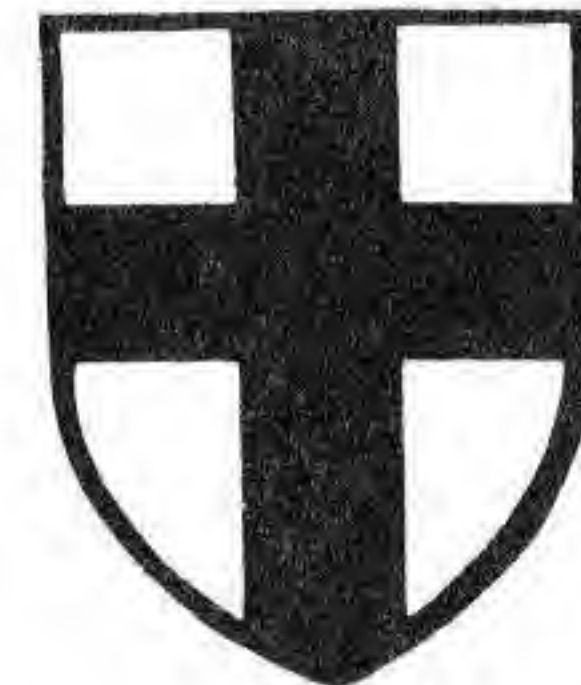
Tand



Ginbalk



Sparre



Kors



S:t Andreaskors



Kavelbjälke



Strängsparre



Gera (spets)



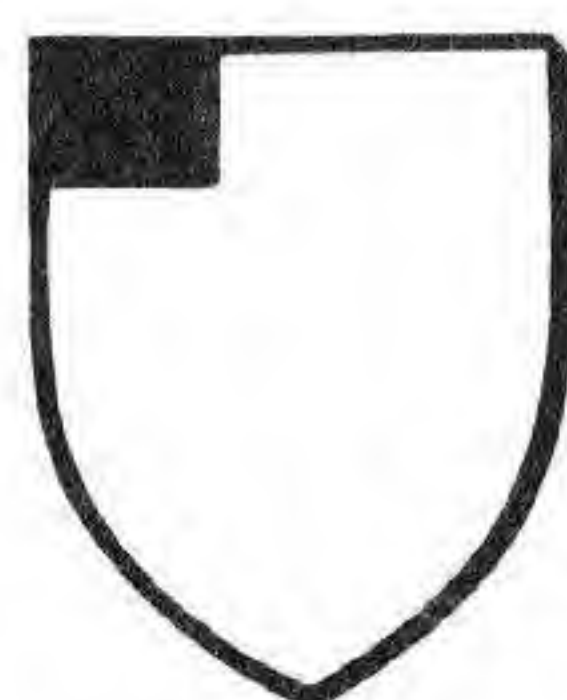
Bård



Post



Ginpost



Kanton



Stam



Banér

Motiv

Det tredje element som skapar ett heraldiskt vapen är *motiven*. Det finns två olika slags motiv; *häroldsmotiv* och *allmänna motiv*.

Häroldsmotiv

Man brukar dela in häroldsmotiven i två grupper, *överordnade* och *underordnade*. De förra är de sju ursprungliga *häroldsmotiven*, nämligen *bjälken*, *stolpen*, *balken*, *ginbalken*, *sparren*, *korset* och *S:t Andreaskorset*.

De underordnade häroldsmotiven är dels diminutiver, d.v.s. smalare varianter, av de överordnade häroldsmotiven, dels enklare non-figurativa geometriska mönster.

Diminutiverna kallas *kavlar*, eller, om de är väldigt smala, *strängar*. Andra exempel på underordnade häroldsmotiv är *gera*, *mantelsnitt*, *bård*, *post*, *kanton*, *tand*, och *stam*. Det finns en regel som sade att man inte får ha flera överordnade häroldsmotiv i samma vapen, och skall man ha flera underordnade får de aldrig korsas eller överlappa varandra.



Allmänna motiv

De allmänna motiven kan föreställa precis vad som helst, men oftast rör det sig om en representant från någon av följande kategorier: djur, fabeldjur, växter, föremål och naturfenomen.



DJUR

Vanliga heraldiska djur är hästen, lejonet, örnen, björnen, fisken, svalan och hjorten. Dessa djur var allmänt vedertagna symboler för positiva egenskaper. I princip kunde dock alla djur användas.

Härskare

Lejonet, örnen och björnen symboliserade kraft och beslutsamhet och användes flitigt i kungliga vapen. Tre blå lejon på gyllene bakgrund är motivet i Danmarks lilla riksvapen och samma tre lejon, fast i guld på röd bakgrund figurerar i Englands vapensköld.

Örnen användes främst av kejsare, t. ex. Napoleon och den tysk-romerske kejsaren. Den ryske tsaren hade en dubbelörn i sitt vapen. Denna best har två huvuden som blickar åt var sitt håll.

Frihet

Fisken, falken och hjorten är symboler för frihet, snabbhet och egen vilja.

Fläkt örn



Stigande örn



Sittande örn

Stegrande
tillvänt lejonStegrande
lejonDubbelsvansat
stegrande lejon

Märkliga djur

Det är dock inte alla 'vanliga' heraldiska djur som ser ut som i verkligheten. Eftersom medeltidens människor hade en vag föreställning om djurliv i fjärran länder blev deras avbildningar ofta milt sagt underliga.

En heraldisk tiger är ett lejon med drakhuvud. En antilop har spetsig svans, hårig bringa och nacke och ett hjorthuvud med raka horn och en liten snabel. En heraldisk bäver framställs med fiskstjärt och huggtänder.

FABELDJUR

Dessa djur, som är hämtade ur gamla keltiska, romerska, eller grekiska sagor, är minst lika mån-

ga och variationsrika som de verkliga djuren. Oftast består de av två eller flera element tagna från vanliga djur.

Fromhet

Lammet, duvan och fisken är de tre djur som sedan urminnes tider associeras med kristendomen. Lammet representerar även offervilja (Gudslammet). Detta återfinns t. ex. på Gotlands vapen, då med en pilgrimsstav och en gloria.

Skönhet

Hjorten var en symbol för det sköna.

Ställningar

För varje djur finns ett oändligt antal varianter beroende på djurets ställning och status. Ett lejon kan hålla huvud, svans, och ben på femtioelva olika sätt, den kan sitta, stå, hoppa, sova, stegra sig, slåss, springa, blunda, gapa, o.s.v.; en fågel kan titta åt olika håll och hålla vingar och stjärt på olika sätt, vara flygande, stigande eller sittande, lyftande eller dykande, o.s.v. Orsaken till alla dessa variationer var naturligtvis att alla vapen i hela världen av nödvändighet måste vara unika, och för att få vapnen att räcka till alla världens adelsmän, så krävdes många varianter. De vanligaste grundställningarna tas upp här intill.

- Gripen är ett lejon med örn huvud, örnklor som framben och drakvingar. Den symboliserar stridslust.
- En opinicus är en ovanlig nära släkting till gripen, med lejonkropp, örn huvud och björnsvans.
- En enfield är en sällsynt best i den heraldiska faunan och ser ut som en räv med en örns klor som framben.
- En drake har fjällig ödle kropp, fyra kloförsedda ben, vingar utan fjädrar, samt en spetsig, hullingförsedd tunga och svans.
- Pegasen är en bevingad häst som symboliserar poesi och sång.
- Lejonörnen har lejonets kropp och örnvingar.
- En kockatris är en orm med spetsig stjärt, tupphuvud, fjäderlösa vingar och klor.
- Ett sjölejon har fiskkropp och lejonhuvud.
- En sjöhäst har en hästs framkropp men en fiskstjärt istället för bakben.
- En drakorm är en drake med två ben. Den kallas även lindorm.
- Fågel Fenix framställs som en örn uppstigande ur ett brinnande fågelnäste. Den symboliserar pånyttfödelse eftersom varelsen återföds ur sin kremeringseld.
- Enhörningen har kluvna, gyllene hovar, lejonsvans och ett spiralformat horn i pannan. Den symboliserar renhet och oskuld.



MÄNNISKOR

Mänskliga varelser som heraldiska symboler är inte särskilt vanliga, och då de förekommer är det oftast i form av vildmannen med en träklubba över axeln, avhuggna huvuden eller som Havsguden med en treudd.

VÄXTER

Då växter används som heraldiska symboler överdrivs oftast bladens och de eventuella frukternas storlek för att förtydliga växtens art. En heraldisk växt bär blommor, löv och frukt samtidigt så att man skall se vad det är för något.

- Ett vanligt heraldiskt träd är eken, då denna symboliserar styrka och fasthet.
- Vinrankan är också mycket vanlig då denna symboliserar fruktsamhet eller överflöd.
- En treklöver är symbol för Irland, den gröna ön, medan fyrklövern står som allmän lyckobringare.
- Tisteln är Skottlands symbol.
- En ros är ett mycket vanligt motiv och används av otaliga ätter. Den röd-vita Tudorrosen har varit en av Englands symboler alltsedan 1400-talet. Då besegrade ätten Tudor ätten Lancaster, som också har en röd-vit ros som symbol, i vad som kallades Rosornas krig.
- Den heraldiska liljan (fleur-de-lis) liknar inte en vanlig lilja och man tror att den ursprungligen var en spjutspets som stiliserats. Sedan urminnes tider var den gyllene liljan en symbol för kungariket Frankrike och än idag används den där det franska ursprunget hålls högt, t. ex. i den kanadensiska provinsen Québec.

Man kan också använda enstaka löv eller blommor som heraldiska symboler, och här märks ek-löv, lönnlöv, näckrosblad (kallas även sjöblad eller hjärtblad), blåklint och liljekonvaljer. Även stubbar förekommer som heraldiskt motiv.

VÄRLDSLIGA FÖREMÅL

Från vanliga världsliga föremål hämtar heraldiken naturligtvis också inspiration.

Det var vanligt, då man adlade människor för deras bedrifter inom något yrkesområde, att man tog ett för sitt yrke signifikativt yrkesredskap som heraldiskt motiv, t. ex. sextant, passare, jordglob, skrivdon, kräkla, hammare, båtar, m.m.

Vanliga motiv under medeltiden var följande:

Byggnader

Exempel: slott, torn och fällgaller.

Dessa symboliserade adelsmannens makt och rikedom.

Kors

Det finns ett otal varianter av kors, vilket under medeltiden var en standardsymbol. Det var alltså inte nödvändigtvis en symbol för stor fromhet.

De vanligaste varianterna är grekiskt kors, andreaskors, kors med korsade ändar och spetskors.

Krigsredskap

Exempel: lansspetsar, sporrar, svärd, yxor och hjälmkrossare, alla symboler för krigisk duglighet.

Maktsymboler

Exempel: krona (i många olika varianter), kräkla (biskopsstav), nyckel, spira och riksäpple. Sveriges lilla riksvapen innehåller tre öppna kronor, vilket är en medeltida symbol för Heliga Tre Konungar, de tre vise männen som besökte Jesus strax efter hans födelse. Vapenbilden finns dokumenterad från 1300-talet.

På röd bakgrund ett gyllene riksäpple är Upplands symbol.

Vardagsföremål

Exempel: ärm, vattenskin, plog och kärve.

Här kan man tänka sig vad som helst ur vardagslivet

NATURFENOMEN

Vanligt förekommande naturfenomen inom heraldiken är solar, månar, månskäror, stjärnor, snöflingor och regndroppar.

HELGONBILDER

Sådana motiv var mycket vanliga i ortsvapen och än idag förekommer de på många kommunvapen i Sverige. De föreställer ofta platsens skyddshelgon. För att skilja de olika helgonen åt har vart och ett sina attribut, d.v.s. föremål som anknyts till helgonet i de legender som handlar om deras liv.

Exempel: S:t Andreas avbildas med andreas-korset och S:t Jakob den äldre bär kläder dekorerade med musslan, hans symbol.



Tiger (sittande)



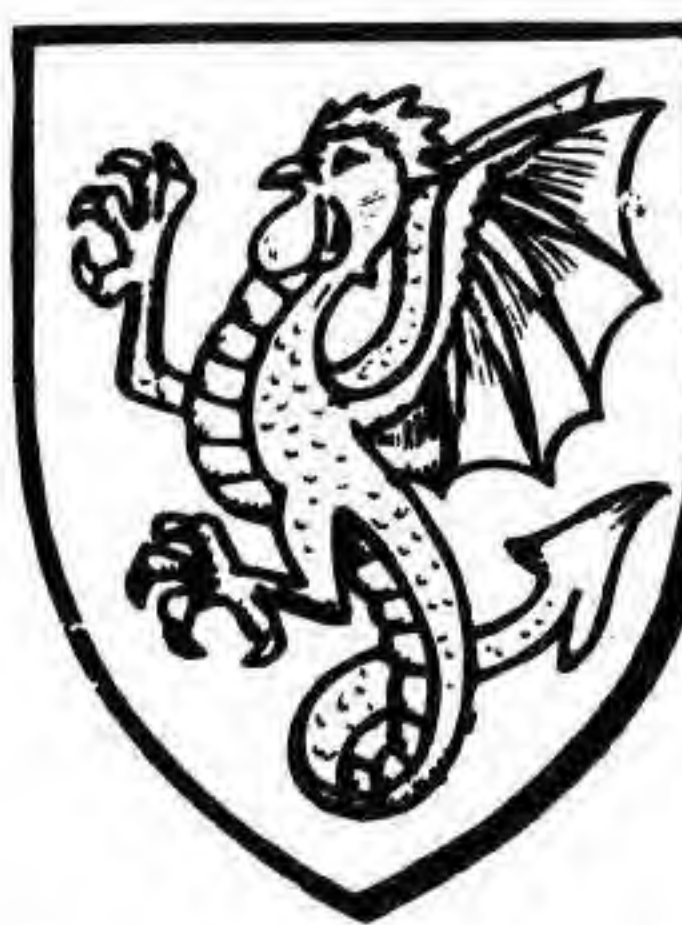
Antilop (stående)



Grip (stegrande)



Drake (stegrande)



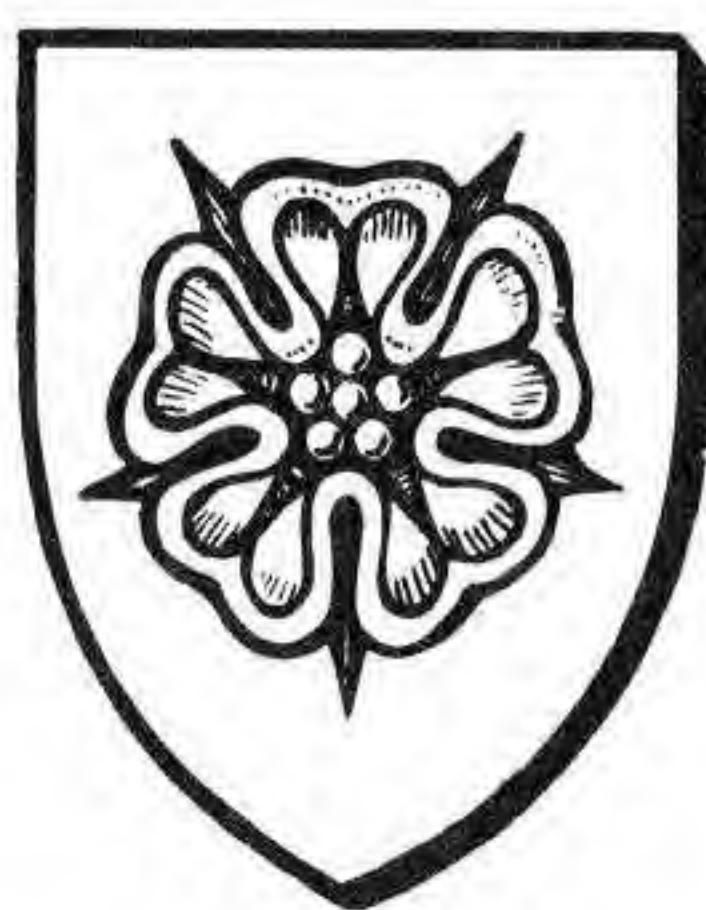
Kockatris (upprätt)



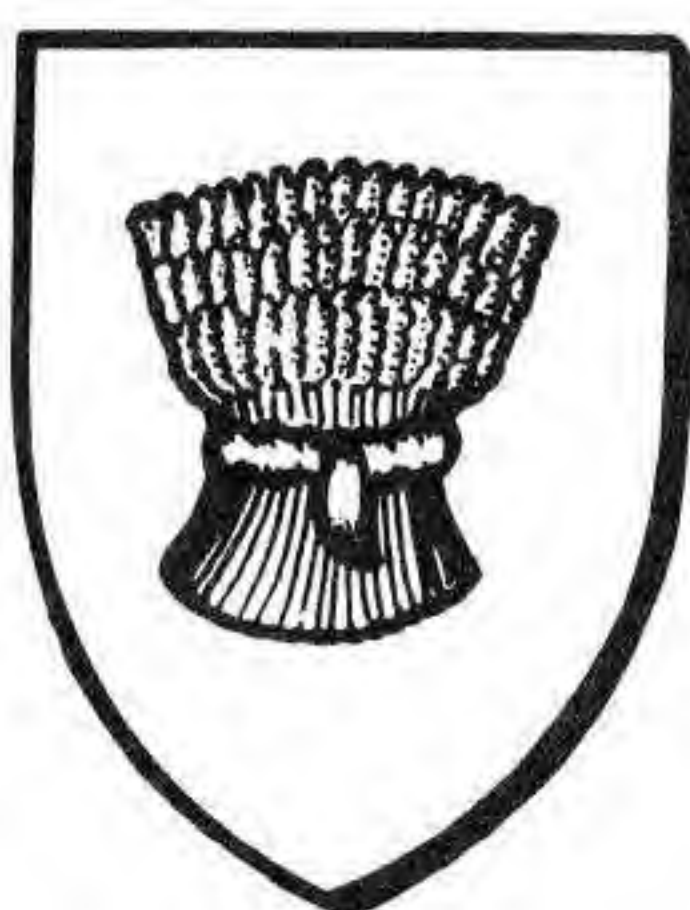
Enhörning



Ek



Lilja



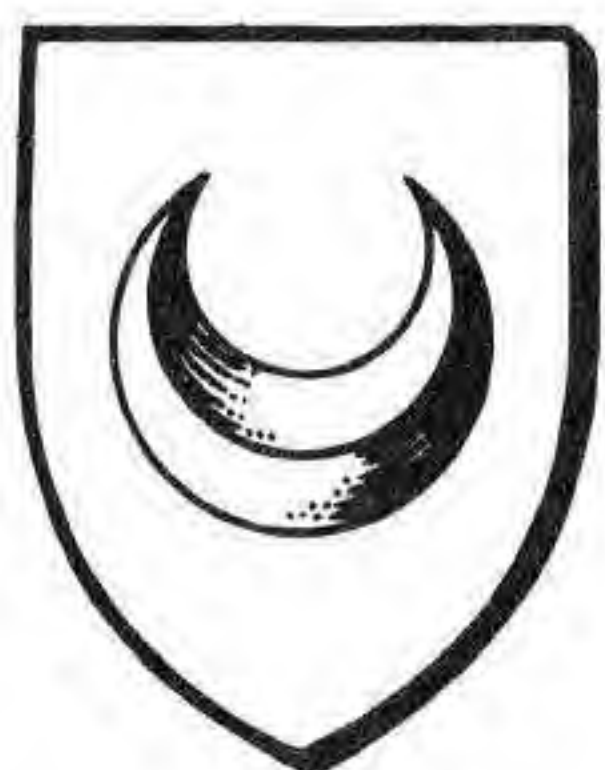
Kärve



Ros



Borg



Månskära



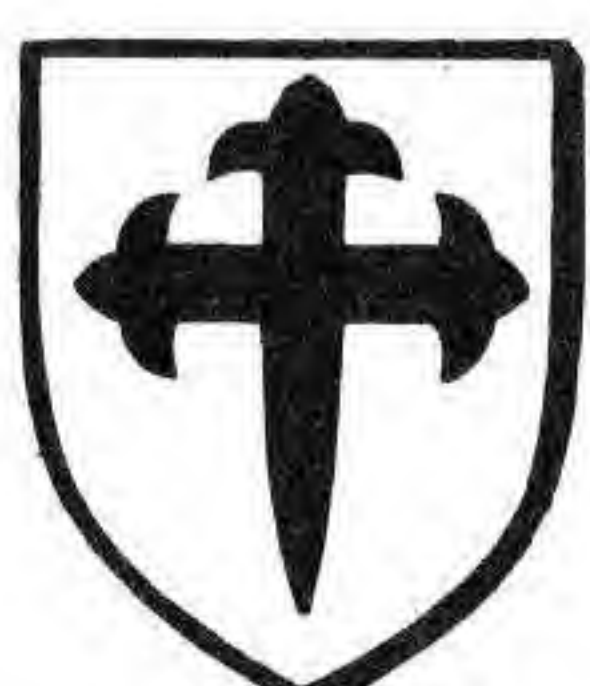
Ärm



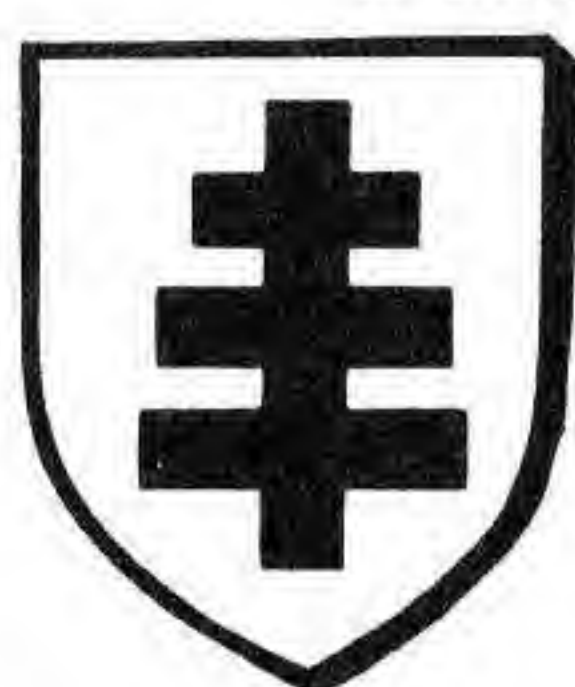
Malteserkors



Lorraine-kors

spetskors
Dubbelkorsat

Latinskt kors



Påvekors

Brisyrer

För att skilja flera medlemmar ur samma släkt åt använde man sig av s.k. brisyrrer, små varianter i vapenskölden som markerade vilken gren man tillhörde och vilken son i ordningen man var.

I England fanns fastställda brisyrrer för den förste till och med den nionde sonen till en adelsman. Den äldste sonen bar en s.k. sträng (en vanlig strängbjälke med tre 'svalstjärntar' på) upptill på skölden tills dess att hans far dog, då han övertog dennes vapen rakt av. Den andre sonen bar en liggande månskära i kontrafärg, den tredje sonen en stjärna, den fjärde en fågel, den femte en ring, o.s.v. I Sverige var den vanligaste brisyren att man behöll motivet men ändrade tinkturen.

En annan vanlig variant, särskilt i Frankrike, var den s.k. bastardsträngen, som visade att man var oäkta son till en adelsman. Detta behövde inte nödvändigtvis vara något negativt. Den oäkta sonen tog sin faders vapen och lade till ett vanligtvis blått eller rött motiv som liknade en kam med fem tänder som var bredare nedtill än upptill.

Blasonering

Då man skall *blasonera*, d.v.s. beskriva, ett heraldiskt vapen måste man följa vissa vedertagna regler. Detta sker i följande steg:

- Ange om skölden är skuren på något sätt. Om skölden är uppdelad i flera olika fält med olika vapen i börjar man med att beskriva det som står längst upp till höger, därefter det som står näst till höger. Huvudregeln är från höger till vänster, uppifrån och ned. Om skölden innehåller fler än fyra fält brukar man numrera dem från 1 och uppåt.
- Ange bakgrundsfärgen. Om skölden har flera börjar man med att nämna den som är i övre högra hörnet, därefter den som är närmast till höger, o.s.v.
- Ange de överordnade häroldsmotiven och deras färg.
- Ange de underordnade häroldsmotiven och deras färg.
- Ange de allmänna motiven och deras färg.



Att göra sig en sköld

När en rollperson skall skaffa sig en sköld bör han gå tillväga i följande steg.

1. Sköldens delning

Först och främst skall han avgöra huruvida skölden är delad eller inte. Om rollpersonen vill ha flera motiv kan det vara en god idé att dela skölden på något sätt. Skölden kan antingen delas med en skura eller ett häroldsmotiv.

2. Huvudmotivet

Välj sedan huvudmotivet. Tänk efter vilka egenskaper som ägaren vill visa (om några) och välj utifrån detta. Rena häroldsmotiv symboliserar oftast inte något särskilt.

På detta stadium måste man se till så att skölden inte blir för gyttrig, med många små huvud-

motiv. Grundtanken är att skölden skall vara lätt igenkännlig på 30-50 stegs håll och inte se ut som en tallrik minestronesoppa.

3. Tinkturer

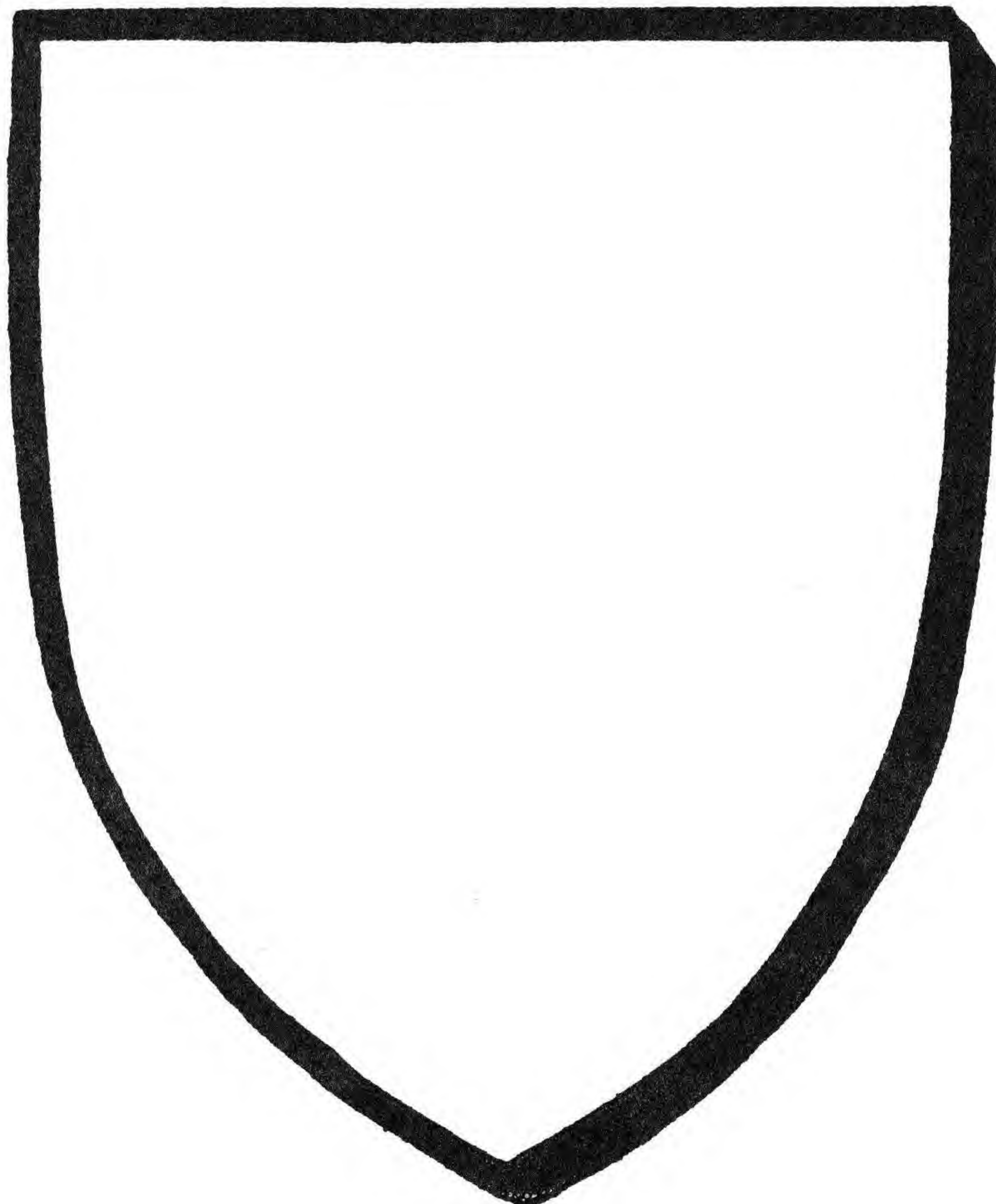
Färgsättningen är mycket viktig. Det finns vissa kombinationer som är smakfulla medan andra är mindre lyckade. De vanligaste kombinationerna i Europa tycks ha varit blått-silver, rött-silver och svart-silver. Bland trippelkombinationerna dominerar blått-silver-rött.

Ett huvudmotiv i färg på metall ger större kontrastkänsla än ett motiv i metall på färg.

4. Underordnade motiv

Det viktigaste skälet att ha underordnade motiv på skölden är att skilja den från andra, likartade sköldar. Ett underordnat motiv kan bestå av ett eller flera små föremål som ligger invid eller omkring huvudmotivet.

Här är en mall som du kan använda om du vill rita ditt eget vapen. Du får kopiera den för eget bruk.



MEDELTIDA DAMNSKICK



fantasy-rollspel brukar man hitta på fantasinamn som ingen någonsin har burit i verkligheten. Om man vill spela i en medeltida värld slipper man det. De allra flesta av våra moderna

förnamn går utmärkt att använda eftersom de fanns redan då. Dessutom fanns en hel del namn som inte används längre. Däremot har ganska få helt nya namn kommit till.

Vilka namn du använder i din kampanj beror främst på vilket land som är förebilden till din medeltid. Samma namn kan förekomma i många länder, fast ofta med olika stavning. Wilhelm är ett tyskt namn, i England heter det William, och i Frankrike blir det Guillaume.

I Skandinavien under äldre tid gavs de flesta barn ett s.k. sammansatt namn som bestod av två stavelser, t ex Tor-björn eller Alf-hild (ett kvinnonamn). Barnens namn var oftast en variation av föräldrarnas. Man använde en av stavelserna från förälderns namn och satte till en ny. Så kunde t.ex. en man som hette Torvald kalla sin son för Torbjörn eller kanske Ragnvald.

Under medeltiden och fram till och med 1800-talet var det vanligt att den äldste sonen fick sin farfars namn, och den äldsta dottern mormors. Detta kunde leda till att namnkedjor uppstod, t.ex. Jöns Månsson — Måns Jönsson — Jöns Månsson, o.s.v. Andra sonen respektive dottern kunde få sitt namn efter någon annan äldre släkting, varvid en ny kedja kunde startas (Jöns Månsson — Gumme Jönsson — Jöns Gummeson).

Familjenamn, d.v.s. en gemensam beteckning för alla medlemmar av en släkt, började komma i bruk inom adeln under senmedeltiden. Oftast syftade familjenamnet på ättens vapensköld, t.ex. Vasa, Månestjärna, Natt och Dag, Horn. Familjenamn användes dock dock endast som tillägg till personnamn och tillnamn — ingen skulle hetat enbart Gustav Vasa eller Birger Månestjärna, utan de hette Gustav Eriksson Vasa och Birger Jarl Månestjärna.

Efternamn i vår tids mening fanns inte på medeltiden. Folk hade bara ett egentligt namn, det vi skulle kalla förnamnet. Om det fanns flera i trakten som hette likadant använde man tillnamn som kunde konstrueras på olika sätt.

Son- och dotternamn

Gustaf *Eriksson*, Kristina *Ingesdotter*. Barn av bägge könen kunde få namn efter vilken som helst av föräldrarna, men oftast användes faderns namn.

Ibland använde man istället förälderns namn i genitiv, t. ex. Anders Birghes (d.v.s. Anders, Birghes son). En hustru kunde bära mannens namn i genitiv (Bitgitta Gustafs). Dessa varianter är dock ganska lokala.

Yrkesnamn och titlar

Det var vanligt, speciellt bland ofrälse, att man tog ett tillnamn efter sin sysselsättning. I Tyskland (Schmidt — smed, Schumacher — skomakare, &c) och England (Smith — smed, Fletcher — pilmakare, Tanner — garvare, osv.) har dessa namn kommit att bli de klart vanligaste efternamnen.

Medeltida svenska yrkesnamn är t. ex. Gunnar Skomakare, Per Fiskare och Birger Jarl.

Platsnamn

Dessa var lika vanliga bland såväl adel som ofrälse och var de första tillnamn som överhuvudtaget användes.

Svenska exempel är t. ex. Johan vid Brona, Sara på Skogen, Sven Danske, osv. I England lade man ofta ett 'of' mellan, som i Isaac of York; i Tyskland användes 'von', t. ex. i Dietrich von Hohenwald; och i Frankrike användes 'de' (Richard de Dreux).

Religiösa namn

Dessa gavs till en munk eller nunna när de gick i kloster. I regel uppkallades de efter något helgon eller någon biblisk person, t. ex. Asa Elisabet, Hakon Petrus.

Det var också vanligt att en novis latiniserade sitt svenska namn, så att även utlänningar skulle kunna uttala det; sålunda t. ex. Olaus Martinus (Olof Mårtensson) och Petrus Arosiensis (Peter från Aros).

Heders- eller öknamn

Sigtrygg Vige, Mats Trögtänkt, Rickard Lejonhjärta. Ofta kunde man få tillnamn efter något i sitt utseende, t. ex. Ulf Stornäsa, Harald Blåtand, eller något annat man blivit känd för, t. ex. Erik Läspe och Halte.

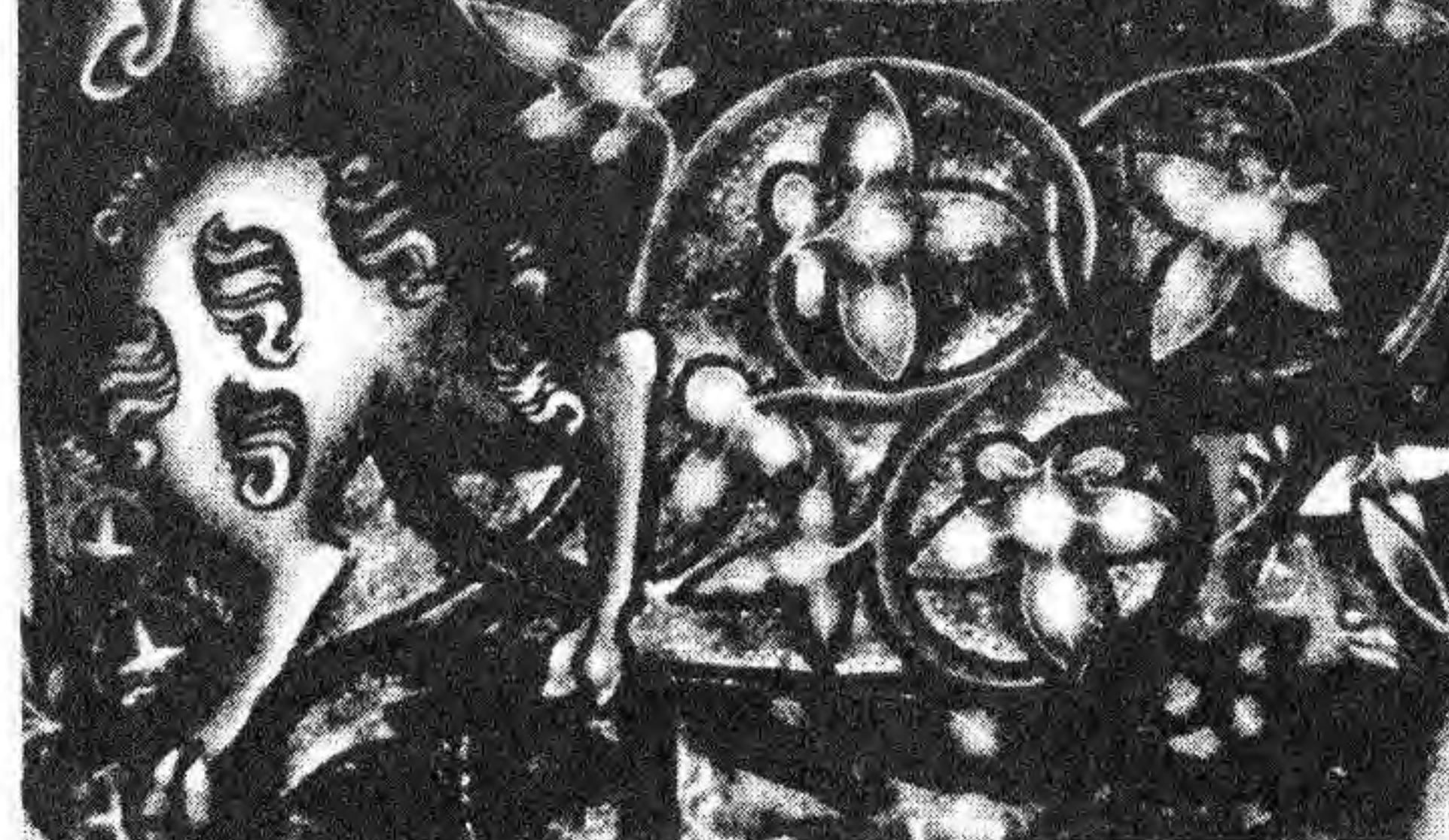
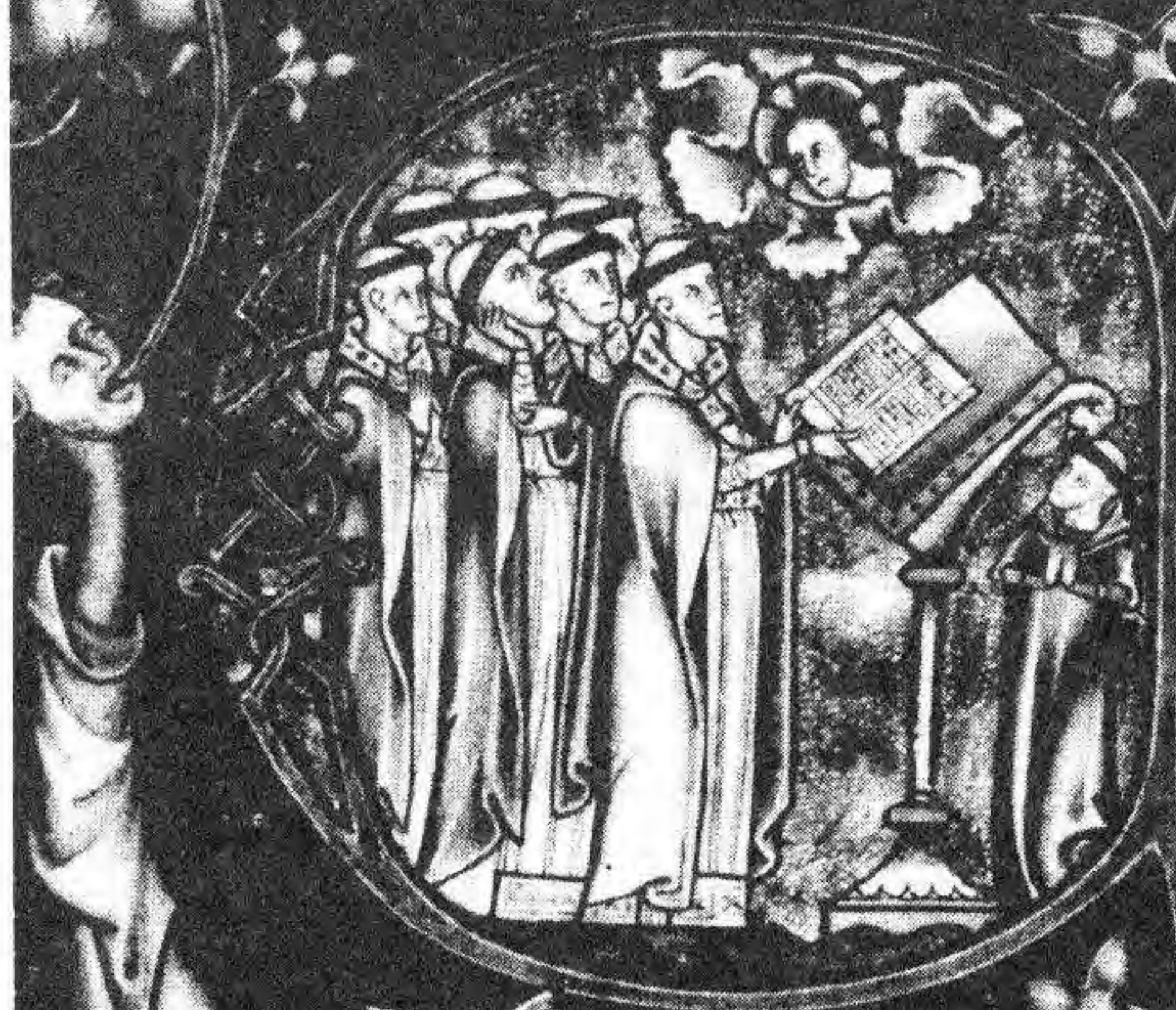
animis exaltatus es super omnes deos.
qui diligitis dñm odite malum: custo-
dit dñs animas scōrum suorum de
manu peccatoris liberabit eos.

ux orta est iusto: et rectis corde leticia.
et amini iusti in domino: et confitemini i
memorie sc̃ificationis eius.

Custos aīar sc̃ar deus. cuius regnū
ē pius p̃fecta iustoz. accede nobis
q̃s p̃phicas euāgelicas q; choruscationes
p̃torib; nr̃is inseri: et si quid obsecrū
uelamine prisca reperitur: scō spū reue-
lante mandatur. per.

Cantate dño canticū
nouum: quia mira-
bilis fecit.

Saluauit sibi dextera
eī: et brachium sc̃m eī.



MEDELTIDA LITTERATUR



På medeltiden kunde de flesta människor varken läsa eller skriva. Det var främst kyrkliga personer, köpmän och högadeln som lärde sig det. Ju tidigare medeltid, desto färre läskunniga. Allmänt kan också sägas att ju tidigare medeltid, desto mer av litteraturen var skriven på latin. Först från 1100-talet började man skriva böcker på andra språk i någon större omfattning.

Böcker var mycket dyrbara eftersom de skrevs för hand. Boktryckarkonsten uppfanns inte förrän på 1400-talet. Därför var det bara de rika som hade råd att skaffa sig böcker, och i biblioteken var böckerna fastsatta vid hyllorna med tjocka kedjor. Men vad läste man? Vilka böcker fanns att få? Man kan grovt dela in den medeltida litteraturen i sju underavdelningar:

Biblar, bön- och mässböcker

Dessa var dels sådana som användes i kyrkorna, ofta med noter till den liturgiska sången, dels lyxiga bönböcker som användes av rika privatpersoner. Några av dessa hade rik utsmyckning, s.k. illuminationer, och var utsökta konstverk. De hade ofta läder- eller träpärmar som var ihopbundna med metallbeslag. Många av böckerna var dessutom försedda med lås.

Hjälte-dikter och romantisk riddarlitteratur

Den första medeltida världsliga litteraturen är *chansons de geste*, hjälte-dikter som berättar om forntida hjältar och deras dåd. Ur denna genre utvecklades den romantiska riddarlitteraturen, böcker på vers som skildrade riddaridealet och den höviska kärleken. Hit hör bl. a. berättelserna om kung Arthur och riddarna kring runda bordet, sökandet efter den heliga Graal, samt Tristan och Isolde. Även Rolandssagan är ett exempel på en *chanson de geste*.

Helgonlegender

Böcker med berättelser om helgonens liv och underverk som de gjort var mycket populära.

I de s.k. *mysteriespelen* kunde dessa legender framföras inför en icke läskunnig publik. Detta skedde ofta på kyrktrappan.

Krönikor och historiska verk

Krönikorna innehåller korta sammanfattningar av viktiga händelser som inträffat, år för år. Historieböckerna behandlar vanligtvis ett visst lands eller folks historia, t. ex. *Historia regnum Anglorum* (Engelska rikets historia) av William of Malmesbury. Ibland är boken utformad som en biografi över någon viktig person. Den mest kända medeltida krönikan är nog fransmannen Jean Froissarts Krönika över England, Frankrike och Spanien, som beskriver 1300-talets Europa.

De historiska krönikorna är ofta mycket subjektiva och utropar antingen adelsmännen som frikostiga hedersknyfflar eller som blodtörstiga monster. Anledningen till detta är naturlig; det var adelsmännen som avlönade historieskrivarna och krönikörerna beskrev naturligtvis sina arbetsgivare som ärofulla och sina arbetsgivares fiender som avskyvärda.

Juridisk litteratur

Knappast något som folk i allmänhet läste, men nog så viktigt för dem som skulle skipa rätt. Dels fanns *lagböcker*, dvs samlingar av lagar. Dels fanns *jordeböcker*, förteckningar över vem som ägde vilka gårdar och vad jordegendomarna var värda. Särskilt i städerna fanns också *tänkeböcker*, ett slags minnesböcker där man skrev upp alla domslut i en stads domstol, t. ex. "2 Juni anklagades Hans Månsson för att ha stulit fem mark penningar från Gunnar Bryggare i stadens badhus. Dömdes för tjuvnad att hängas".

Lärda verk

Under högmedeltiden uppstod universitet runt om i Europa, t. ex. i Bologna, Paris, Heidelberg och Cambridge. I dessa samlades gräddan av Europas lärda män för att undervisa och utbyta tankar. De viktigaste ämnena var teologi och juridik, men även medicin och filosofi studerades flitigt. Man översatte de gamla grekiska tänkarnas från arabiska till latin, t. ex. Platons och Aristoteles' verk. Dessutom producerades många nya skrifter i allehanda akademiska ämnen, genomgående avfattade på latin.

Kyrkan övervakade noga vad som lärdes ut vid universiteten och fördömde vid upprepade tillfällen olika akademiska teser som stridande mot kyrkans lära.

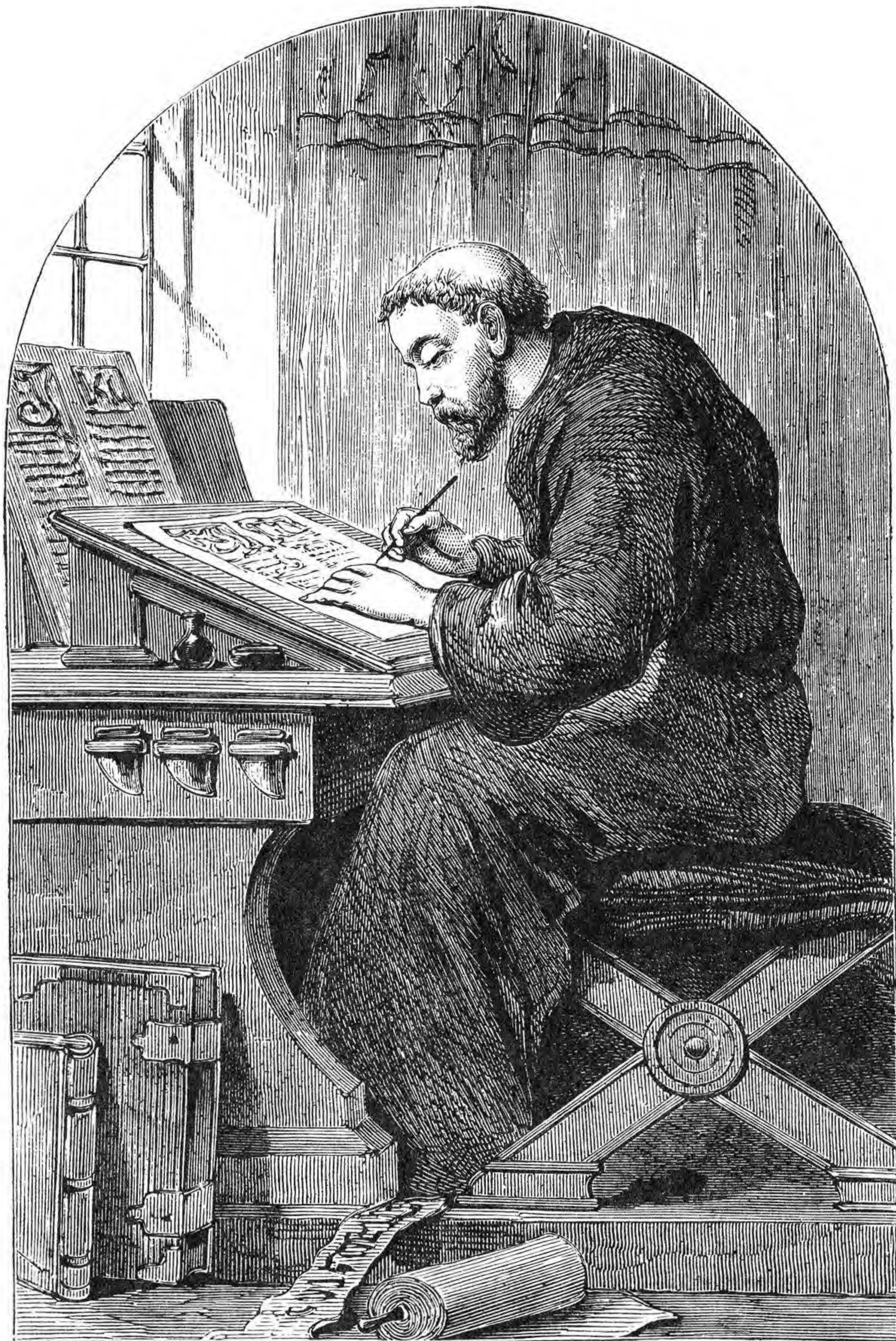


Fabliauer [fabli'o:er]

Under 1200-talet var skämtsamma och burleska noveller, fabliauer, skrivna på vers, mycket populära bland borgare och adelsmän. Handlingen var ofta mycket cynisk och handlade om äktenskapsbrott, svaghet och andra oridderliga saker. Skämten var ofta mycket grovkorniga och råa och språket vimlade av svordomar och oanständigheter. Kringvandrande trubadurer brukade

framföra fabliauer vid stora fester, både bland adelsmän och borgare, samt vid torneringar och marknader.

Boccaccios *Decamerone* är en sentida ättling till fabliauerna, i vilken driver med prästerskapets dekadens. Chaucers *Canterbury Tales* kan även den sägas vara en fabliau, även om detta 1400-talsverk var betydligt mer litterärt, seriöst och städat.





TEKNOLOGI



Medeltiden utgör grunden för de flesta fantasimiljöer, även om man lätt hittar detaljer i fantasivärldar som ännu inte var uppfunna på medeltiden. Sådana kallas för anakronismer.

Sjöfart

Fartyg

I Europa utgjordes skeppen huvudsakligen av råriggade koggar och dräkskepp, båtar med kvadratiska segel. Dessa var för det mesta välbyggda och sjövärdiga, men de var usla på att kryssa och seglades bäst i medvind.

Dräkskeppet och dess släktingar var öppna farkoster utan däck. De var grundgående och brukade dras upp på land när de resande gjorde ett uppehåll. De kunde drivas av åror och var därför inte beroende av vinden. De kunde även dras långa sträckor över land, antingen på rullande stockar eller på s.k. glidträn, träplankor insmorda med svinfett som lades under kölen.

En kogg är ett brett lastfartyg med däck och lastrum. Under medeltiden var koggen det vanligaste handelsskeppet och de tillverkades i stora mängder.

Mot slutet av medeltiden introducerades karavellen, ett smäckert, latinriggat skepp. Latinriggningen innebär att skeppet har ett triangelformat segel, riggat med en bom. Detta förbättrar skeppets kryssningsegenskaper rejält.

I Medelhavet var roddfartyg, galärer och galeasser, vanliga. De brukade bemannas av fria män, då galärslavar var opålitliga och sällsynta. Galeasserna var även utrustade med segel.

Navigation

Kompassen kom till Europa från Kina i medeltidens begynnelse och blev ett ovärderligt hjälpmedel. Tidigare hade sjöfarare navigerat med stjärnorna och solen som hjälpmedel. Med kompassen blev det möjligt att hålla en fast kurs även i mulet väder.

Jakobsstaven var en föregångare till sextanten. Med dess hjälp kunde en sjöfarare fastställa solens eller stjärnornas höjd över horisonten och sålunda avgöra vilken breddgrad han befann sig på, dvs hans position på en nord-sydlig linje. Längdgraden, positionen i öst-västlig ledd, kunde däremot inte fastställas. För detta krävdes nämligen en exakt klocka, så navigatören kunde

beräkna skillnaden mellan den nuvarande och längdgraden och den han startade ifrån. Ett sådant ur uppfanns först på 1700-talet.

Sjökorten var usla och angav praktiskt taget inga detaljer. Det fanns helt enkelt inga metoder för att mäta verklighetens avstånd och överföra dem till en karta. Om du tittar på medeltida kartverk kan du se att de snarare är konstverk än avbildningar av verkliga förhållanden. Bra sjökort kom först på 1800-talet.

Navigation var en konst snarare än en vetenskap. Navigatören fick ofta gissa sig till var någonstans han befann sig, med utgångspunkt från hur länge han hade färdats och erfarenheter från tidigare resor längs samma rutt.

Med detta i åtanke var det inte särskilt märkligt att medeltidens sjöfarare främst höll sig längs kusterna. Där fanns det landmärken som var till ovärderlig nytta vid positionsbestämningen. Det var på detta sätt som portugiserna gradvis upptäckte rutten runt Afrika. Det krävdes flera decennier av upptäcktsfärder innan Diaz vid slutet av 1400-talet nådde Godahoppsudden och Indiska oceanen.

I ljuset av detta framstår Columbus färd över Atlanten som något osedvanligt. Hans expedition seglade mot det okända utom synhåll för alla kuster. Påståendet att medeltidens människor trodde att jorden var platt är grundfalskt. Dåtidsens bildade människor var övertygade att den var rund; detta hade bevisats av en grekisk filosof före Kristi födelse. Däremot hade man underskattat jordens storlek och trodde att Kina låg närmare Europa än vad det verkligen gör.

Den stora debatten gällde istället huruvida jorden eller solen var universums centrum. Först i och med Galilei, Kopernikus och Brahe fick man en riktig bild av solsystemet.

Jordbruk

Vete var det utan tvekan viktigaste sädeslaget. Grönsaker och frukt var mycket vanliga, t. ex. rovor, kål, morötter, palsternackor, lök, äpplen, päron, plommon, gurka, spenat och rädisor. Generellt sätt kan man räkna med att bondbefolkningen levde mycket spartanskt, strax över existensminimum, och under missväxtår rådde ofta svält.

Husdjur

De viktigaste djuren var får, nötboskap och svin. Alla djur var betydligt mindre till växten än dagens. T.ex. ger en modern mjölkko 7.000 liter per



år medan medeltidens ko gav 500 liter om året. En medeltida ko hade en mankhöjd på ca. 100 cm och gav 100 kg kött vid slakt, att jämföras med dagens 130 cm och 400 kg. Ett får hade på medeltiden en slaktvikt av 20 kg (d.v.s. det gav 20 kg livsmedel, blod, fett och inälvor inräknat) och svinet 40 kg. Ett nutida får ger ungefär 35 kg, medan ett svin ger hela 120 kg! Svinen hade fördehlen att de kunde leva i skog, medan kor och får krävde ängsmark.

Fjäderfän var mycket viktiga, särskilt i städerna, och både ägg och fågelkött gav ett viktigt tillskott i kosten.

Kemi

Metaller

Alkemisterna kände till många metaller: guld, silver, koppar, järn, tenn, bly och kvicksilver. Järn var den absolut vanligaste och användes till alla slags nyttoföremål. De övriga metallerna hade en mer begränsad nytta. Dåtidens järn var av dålig kvalitet. Ännu hade man inte lärt sig att göra stål, så järnet var mjukt och rostade lätt. Vapnen höll inte skärpan och böjdes ofta. Det berättas om vikingar som måste avbryta striden sex gånger i timmen för att räta ut sina svärd.

Av koppar och tenn gjorde man brons, en metall som användes till kyrkklockor, kanoner och andra föremål som utsattes för stora påfrestningar och där dåtidens järn var alltför sprött. Guld och silver användes till smycken och mynt, medan kvicksilver enbart brukades inom alkemin. Bly hade man en viss nytta av inom konst och arkitektur, då det är en lättbearbetad metall. Bland annat användes den när man gjorde mosaikfönster.

Krut

Krutet är en medeltida uppfinning; de första europeiska kanonerna dök upp på 1300-talet. Krutet hade då varit känt och brukat i Orienten i flera sekel. Det är dock olämpligt att ha med detta ämne i en fantasi-kampanj. Det rubbar spelbalansen alltför mycket och med tillgången på eldmagi är det alltför lätt att en magiker antänder krutet i fiendens förråd och vållar en rejäl explosion. Därför förbigås krutet med tystnad.

Droger

Droger var något man hade väldigt dålig kunskap om. De omfattande droglistor som finns i fantasi-rollspel hör sagovärlden till. Under medeltiden kände man till några få droger med positiva effekter, däribland opium för smärtlindring

och vissa antiseptiska preparat. Visserligen såldes allehanda undergörande mediciner och kärleksdrycker, men det var bara bluff och båg.

De flesta byar hade så kallade 'kloka gummor' som kände till en mängd rötter, bär och örter som kunde hjälpa mot olika åkommor. En del av dessa hade nog endast psykologisk effekt — tror man att man skall bli bättre av medicinen så blir man ofta det. Det mesta av kunskapen hos dessa läkedomskunniga var dock av en sådan art den är giltig än idag, som exempel kan nämnas att örten belladonna producerar den verksamma beståndsdelen i hjärtmediciner.

Vissa gifter kände man däremot till, t. ex. flugsvamp, kvicksilver, bly och arsenik. Men i alla de fallen var det svårt att ha ihjäl folk med giftet. Det krävdes att offret skulle äta något som smakade konstigt och förgiftningen var ofta utdragen och plågsam. Gifter användes också ofta i utslag av ovanligt självdestruktiv fåfänga. I Italien droppade man saften från den mycket giftiga växten belladonna i ögonen för att de skulle bli större och vackrare. Kadmium användes som rött färgämne i puder och ögonskugga. Kviksilver ordinerades den franske kungen mot tandverk.

Man kände också till berusningsmedel, huvudsakligen alkohol och hasch. I södra Europa gjorde man främst vin och i Nordeuropa öl och mjöd. Med tanke på hur mycket folk drack så borde alkoholism ha varit en tämligen vanlig åkomma, trots att vinet hade lägre alkoholhalt än idag. I Tyskland och England var öl ett viktigt födoämne; det är ju kaloririkt. I Bayern kallades det till och med för 'flytande bröd'.

Hasch förekom vid Medelhavet och nådde Europa via araberna. Det verkar inte ha varit särskilt vanligt i den europeiska kulturen, men var det huvudsakliga berusningsmedlet bland muslimer, då Koranen förbjöd alkoholkonsumtion. Araberna fick kontakt med hasch några sekler efter Muhammeds tid.

Sjukvård

Sjukvård och medicinska kunskaper var det väldigt dåligt med på medeltiden. De sjukhus som fanns drevs ofta i kyrklig regi, och vården begränsades till smärtlindring med opium, förbandsläggning, laxering, lavemang och åderlåtning. Åderlåtningen ansågs hjälpa mot de flesta sjukdomar, eftersom naturvetarna trodde att sjukdomen satt i blodet. Den allmänna uppfattningen var naturligtvis att sjukdomen var ett Guds straff.

En annan förvånansvärt vanlig behandlingsmetod var den s. k. trepaneringen, då man helt enkelt tog bort vad man trodde var en sjuk del av hjärnan. Det behöver väl knappast påpekas att endast ytterst få överlevde denna behandling.



Det finns två huvudsakliga problem med medeltida sjukvård. För det första visste man inte riktigt hur smittor spreds och man kunde därför inte isolera sjuklingar och smitthärdar. De verkliga bovarna, loppor och råttor, misstänktes aldrig, utan man skyllde istället pesten på de mest underliga saker. Judar sades förgifta brunnar med pestbakterier; planetkonstellationer sades ligga bakom epedimierna; svaveldunstningar i samband med jordbävningar sades vara Djävulens giftiga utdunstningar; men den vanligaste förklaringen var dock Guds straff över mänsklighetens förfall, och man försökte bekämpa pesten med botgöring.

För det andra hade man ingen aning om hygienens betydelse. Om man någon gång varit på ett nutida sjukhus så vet man hur viktigt det är att inte sprida bakterier. Man har munskydd, plasthandskar, kliniskt rena kläder och verktyg, skoskydd, m. m.

I medeltida sjukhus sprang husdjur omkring och utförde sina behov, råttor kilade omkring på golven och loppor var var mans plåga, sår förbands med begagnade lakan och samma bandage kunde sitta på i veckor, verktygen man använde rengjordes sällan eller aldrig, och 'läkarernas' personliga hygien inskränktes förmodligen till att tvätta händerna vid morgonmässan. Ett sätt att hålla patienterna varma var att stoppa ned en hund eller katt i sängen. De vanligaste dödsorsakerna var, naturligt nog, kallbrand och blodförgiftning.

Även arméerna kände naturligvis av detta. Då många människor packas tätt tillsammans, som under ett fälttåg, utan att tvätta sig överdrivet ofta, är det naturligt att sjukdomar uppstår som följd av bakteriologiska chocker. Sjukdomar i härlägren var faktiskt en mycket vanligare dödsorsak än att stupa i strid. Ungefär tre fjärdedelar av de som sårades dog i sjuksäng.

Nyttoföremål

De vardagliga nyttoföremålen var oftast gjorda av trä, t. ex. fat och bägare; lergods, t. ex. grytor och muggar; tenn, t. ex. fina bägare; och järn, t. ex. knivar. Metallföremål var dyra, så den fattige hade det mesta av lergods eller trä. Bestick av silver användes endast vid hoven och som nattvardskalkar i kyrkona.

Arkitektur

Arkitektur var en stor konst under medeltiden. Skickliga byggmästare kunde skapa katedraler och palats, vars skönhet knappast har överträffats. Men arkitektur var ännu inte en vetenskap. I avsaknad av avancerad matematik och hållfast-

hetslära förlitade sig dåtidens byggmästare på ett antal tumregler som för det mesta var tillförlitliga, men ibland ledde till att halvfärdiga byggnadsverk rasade samman.

De redskap arkitekterna använde sig av var enkla: block, taljor, hävstänger och murverktyg. Byggnation var långsiktiga projekt; det kunde ta generationer att färdigställa palats och katedraler.

Belysning

Inomhusbelysningen var ofta dålig. Fönsterhålen var små, eftersom glas var dyrt. I regel var fönstren inte ens försedda med glas, utan kunde ha ett vindskydd av djurhinnor, glimmerplattor eller vara tomt. Oftast kunde fönstret täckas över med fönsterluckor.

Ljuskällor var facklor och ljus, vilket ledde till att det ofta var rökigt. De finare ljusen, i kyrkorna och hos rikt folk, gjordes av vax, medan de fattigare fick nöja sig med talgdankar. Man satte ofta ljusen i flaskor så att man lätt kunde ta vara på det vax som smält och droppat ned på flaskans sidor. Oljelampor kunde användas av de rika och besparade dem oset.

Energikällor

Man utnyttjade huvudsakligen tre energikällor under medeltiden.

Vind: Med vindens hjälp drevs skepp och väderkvarnar.

Vatten: Med hjälp av vattendrag kunde man driva kvarnar och tygvalkningsmaskiner.

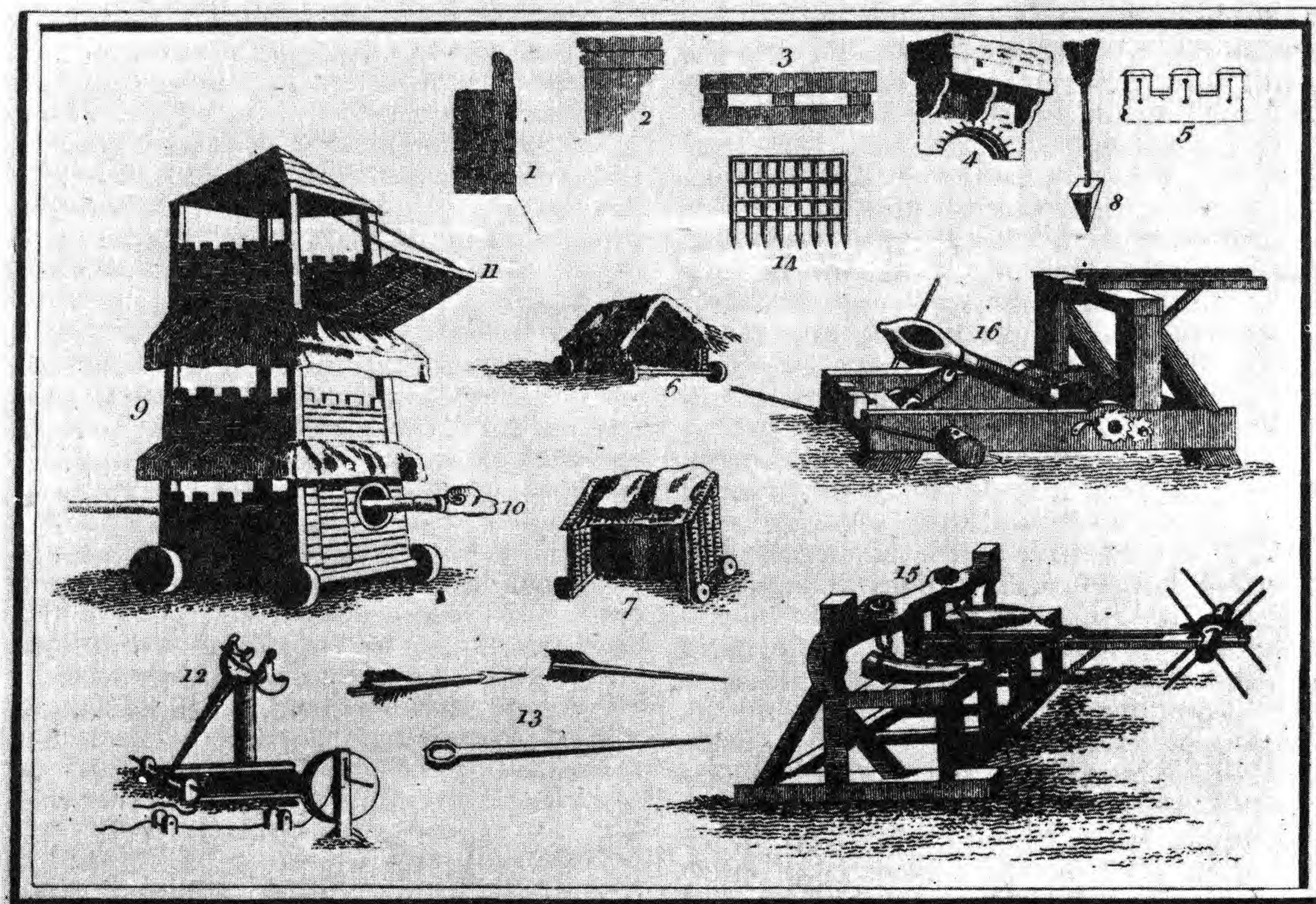
Muskler: Denna energikälla var den definitivt viktigaste. Det var människor och dragdjur som utförde de flesta tunga arbeten. De andra två energikällorna utnyttjades bara för vissa, speciella syften.

Teknologi i spelet

De som spelar Drakar och Demoner kommer inte att ha några större problem att anpassa sig till medeltida teknologi. Den har ju funnits som bas i spelet sedan första början. Den enda uppenbara anakronismen är sextanten som förekommer i *Gigant*.

Teknologin sätter gränser för vad spelarna kan göra. Spelledaren bör inte tillåta spelarna att "komma på" och utnyttja teknologi som är modern, trots att spelarna vet hur man gör. En sådan begränsning kan genomdrivas på olika sätt. En metod är att låta spelarna testa och misslyckas.

Exempel: En spelare hävdar att hans rollperson uppfinner krut. SL säger: "Testa, så får du se vad som händer." Rollpersoner blandar svavel,



träkol och salpeter i korrekta proportioner och antänder det. SL beskriver händelseförloppet: "Pulvret brinner sakta med en klar låga. Blandningen tycks inte vara explosiv."

Genom att modifiera naturlagarna på detta sätt kan SL undvika att olämplig teknologi introduceras.

Ett annat alternativ är att säga: "Din rollperson kommer inte på det där." Ett sådant beteende kan vålla protester från spelarna, men det är bara att stå på sig. SL avgör ju alltid vad som är möjligt och omöjligt.



DEN MEDELTIDA KAMPANJEN

— ENGLAND



etta kapitel innehåller exempel på hur man kan bedriva en medeltida kampanj. Vi har valt England under perioden 1190-1194 som lämplig plats, eftersom den eran är tämligen väl-

känd. Vid denna tidpunkt, när Rickard Lejonhjärta och prins John (Utan Land) tvistar om makten, utspelas Robin Hoods och Wilfred av Ivanhoes äventyr. Vi har inte koncentrerat oss på att återskapa verkligheten, utan vi har istället försökt fånga andan i alla de äventyrshistorier som har skrivits om epoken.

Geografi

England vid 1100-talets slut omfattade samma områden som idag. Dessutom hade man en begränsad kontroll över Wales och Irland. Skottland var ett självständigt rike, allierat med Frankrike och ofta i krig med England. (Det skulle dröja till 1600-talet innan ön Storbritannien hade enats till en stat.)

Städer

Englands städer hörde inte till feodalsamhället, utan var direkt underställda kungen. Invånarna betalade skatt till kungen och för att täcka stadens behov. Stadens ämbetsmän övervakade handel och hantverk, upprätthöll stadsvakten och skötte rättsväsendet. De flesta städer var befästa med åtminstone en stadsmur.

Här följer en lista på Englands största städer.

40.000 INVÅNARE

London

6.000-10.000 INVÅNARE

York, Bristol, Coventry, Norwich.

4.000-6.000 INVÅNARE

Lincoln, Salisbury, Lynn, Colchester, Boston, Beverley, Newcastle, Canterbury, Bury S:t Edmunds, Oxford, Gloucester, Leicester, Shrewsbury.

Jordbruk

Landsbygdens jordbruk, bedrivet till stor del av livegna bönder, utgjorde grunden i den engelska ekonomin. Vete var den viktigaste grödan, men

man odlade även råg, havre och humle. Boskapsskötsel och fåruppfödning var viktiga. England var en stor exportör av ull.

Fauna

England har aldrig innehållit särskilt många djur som är farliga för människor, och omkring år 1200 fanns det bara två arter som kunde vålla problem för äventyrare: varg och vildsvin. Båda lever i skog. Av de två är faktiskt vildsvinet det farligare, eftersom det angriper människor betydligt oftare än vargar. Enstaka brunbjörnar kan finnas i oländiga bergsområden, men vid denna tidpunkt är djuret nästan utrotat.

I skogarna fanns det gott om kronhjort och rådjur och dessa jagas ofta av adelsmännen. Däremot var det vid dödsstraff förbjudet för vanligt folk att nedlägga dessa i djur i kungens skogar.

Invånare

Den normandiska invasionen år 1066 var en banbrytande händelse som för alltid förändrade England. Fransktalande adelsmän från Normandie, under ledning av Wilhelm Erövraren, tog kontrollen över ett land som beboddes av saxare, ett germanskt folkslag som hade kommit till England cirka fem sekler tidigare.

Normander

Överklassen i landet, adelsmän och kyrkoledare, bestod av fransktalande normander. De utgjorde kanske fem procent av landets befolkning och dominerade det fullständigt. Många av adelsmännen kunde ingen engelska utan var tvungna att använda tolk när de kommunicerade med sina undersåtar. Eftersom Frankrike vid denna tidpunkt var det dominerande landet i Europa var franska det naturliga umgängesspråket inom hela Västeuropas överklass.

Saxare

England befolkades vid 1100-talets slut till största delen av saxare, ättlingar till de germanska stammar som erövrade landet från kelterna under folkvandringarna på 400- och 500-talen. De talade



medeltidsengelska, ett språk som utvecklats ur anglosaxiskan under starkt normandiskt inflytande. Under Rickard Lejonhjärtas tid var engelskan ett talspråk bland borgare och bönder. De som kunde skriva använde latin eller franska istället.

Det fanns kvar en del saxiska adelsmän men de absorberades gradvis in i den normandiska överklassen. Några få drömde om att återupprätta det saxiska England, men de flesta insåg det omöjliga i drömmen.

Kelter

Cornwall och Wales var vid denna tidpunkt de enda engelskstrydda områden som dominerades av kelter, de brittiska öarnas tidigaste befolkning, som kommit till öarna på 200-talet. De talade corniska och walesiska, två tämligen olika keltiska språk.

Cornwall var en del av England, medan Wales bestod av många mer eller mindre självständiga riken, ofta i krig mot England. Normanderna började erövringen av Wales på 1080-talet, men hade vid Rickards tid ännu inte fullständig kontroll över regionen. Walesarna hade fördelen av att bo i ett bergigt och lättförsvarat land.

Historia

Englands historia från den normandiska erövringen och framåt är fylld av kaotiska krig. Kungarna av England styrde även det franska hertigdömet Normandie och från mitten av 1100-talet Akvitanien, en fransk provins norr om Pyrenéerna, och hade därför många intressen att värna. Detta gjorde att kungarnas resurser splittrades och detta utnyttjades av ambitiösa baroner som ville stärka sin egen makt. Under 1170- och 1180-talen drabbades landet av flera adelsuppror.

BRITANNIEN CIRKA 1200





Tidslinje

1066

Wilhelm Erövraren besegrar saxarna vid slaget vid Hastings och normanderna blir nytt härskande folk i England.

1154

Henrik II blir kung av England.

1157

Rickard Lejonhjärta föds.

1167

Oxfords universitet grundas. Prins John föds.

1184

Kungariket Jerusalem faller för den saracenske härföraren Saladins härar.

1185

Tempelriddarna etablerar sig i England.

1187

Kronprins Rickard tar korset, d.v.s. lovar följa med det tredje korståget till Palestina för att befria den Heliga staden från de otrogna saracenerna.

1189

Henrik II dör. Rickard Lejonhjärta blir kung av England.

1190

Kung Rickard Lejonhjärta beger sig på korståg till Palestina. Prins John blir regent i broderns frånvaro. Robin av Locksley blir fredlös genom prinsens dom och tar sin tillflykt till Sherwoodskogen.

1192

Vapenstillestånd i Palestina. Rickard återvänder till Europa och tillfångatas av kung Leopold av Österrike för att sedan överlämnas till den tyskromerske kejsaren Henrik IV.

1194

Wilfred av Ivanhoe återvänder från Palestina till England. Rickard blir friköpt och kommer till England där han åtgärdar missförhållandena innan han fortsätter på fälttåg till Frankrike.

England i kungens frånvaro

John höll en stark position i landet i kungens frånvaro. Han var den ende tronföljaren och adelsmännen ville därför hålla sig väl med honom av den händelse kung Rickard inte skulle återkomma från sitt korståg.

När Rickard togs tillfånga i Österrike förenades intressena hos Prins John och kung Filip II av Frankrike. Tillsammans mutade de kejsar Henrik att hålla Rickard fången och när sedan kejsaren beslöt om lösensumman försökte prins John förhindra att den samlades in.

Eftersom John inte var den laglige härskaren utan styrde landet för att berika sig själv och sina följeslagare så fanns det ett stort folkligt missnöje. Prinsens ämbetsmän, särskilt fogdarna som drev in skatterna, var allmän avskydda. Landets adelsmän utnyttjade också prinsens brister för att tillskansa sig orättmätiga befogenheter.

Styre

För att vara en feodalstat hade England en ovanligt stark kungamakt. Detta hade sina grunder i hur Wilhelm Erövraren organiserade riket efter den normandiska erövringen 1066. För det första såg han till att de ledande adelsmännen (*barons* och *earls*) hade sina landområden väl utspridda över riket. På detta sätt förhindrades i det längsta uppkomsten av adelsmän med stora maktbaser. Det skulle helt enkelt vara stora samordningsproblem.

Dessutom skulle varje feodalherre svära en särskild trohetsed till kronan och lova att ställa förpliktelserna mot kungen före alla andra feodala skyldigheter.

En tredje faktor var att kungen behöll kontrollen över rättsväsendet. På kontinenten var det den lokale adelsmannen som ledde domstolen, i England var det alltid en kunglig ämbetsman, oftast sheriffen. Adelsmännens domsrätt var inskränkta till rent interna frågor som enbart rörde de egna domänerna. Särskilt svåra brott, bland annat de som kunde bestraffas med döden, dömdes alltid av särskilda kungliga domare.

Sheriffen

I England fanns sheriffen, en lokal ämbetsman som utsågs av konungen. Han administrerade kungens land i trakten, ledde "polisarbetet", kungjorde kungens beslut, samlade in tullar och avgifter till kronan och tillvaratog kungens intressen på andra sätt. Med hjälp av sina sheriffer hade kungen ögon och öron bland adelsmän-



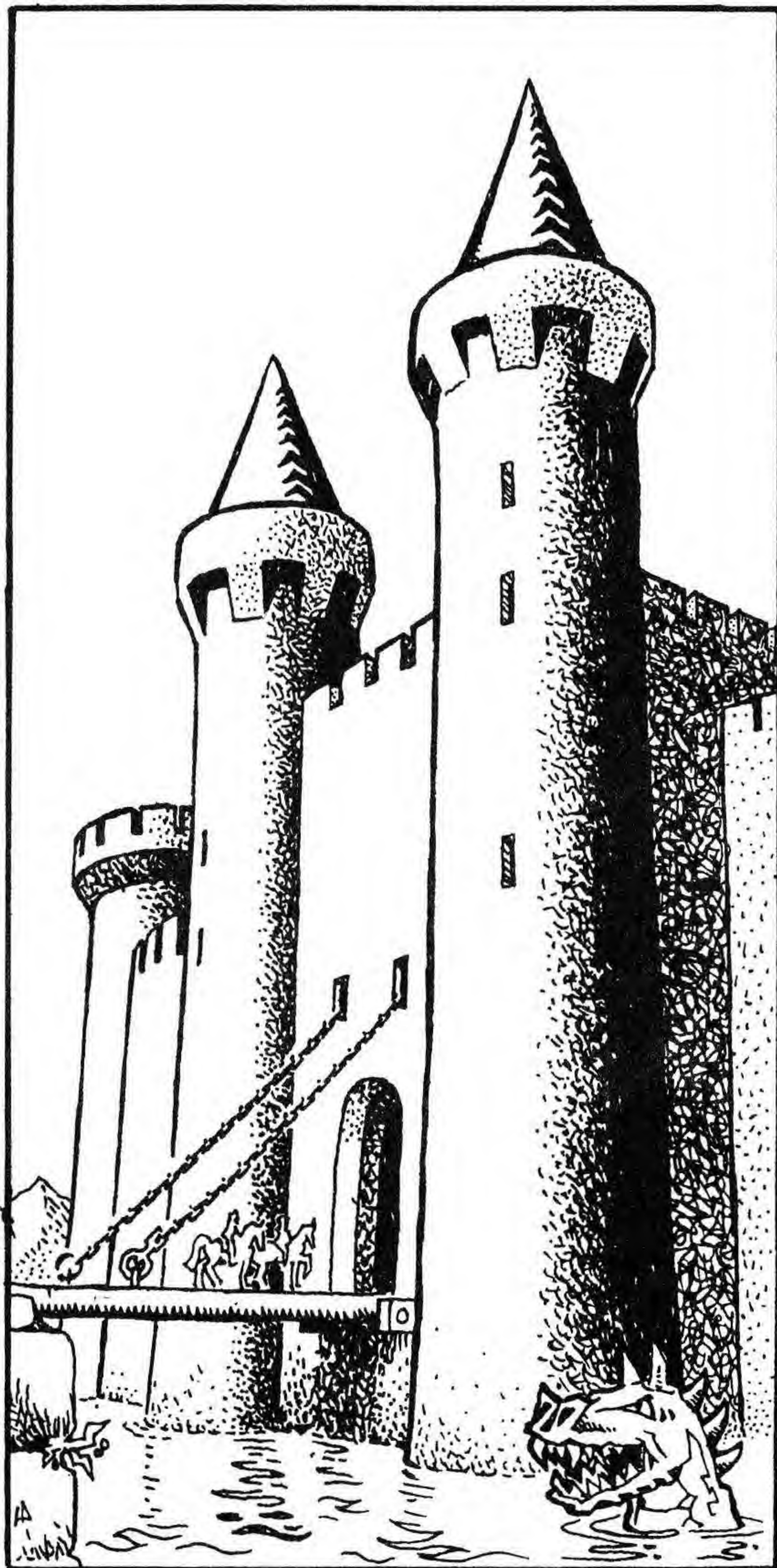
nen. Många sheriffer var också befälhavare över kungliga borgar inom ansvarsområdet eller ledare för den lokala domstolen.

Det var kungen som övervakade sheriffernas arbete och om han inte var tillräckligt uppmärksam uppstod lätt missförhållanden. Många sheriffer tog ut för höga avgifter och styrde maktfullkomligt. De var därför impopulära bland folket.

Borgar

I England var det förbjudet att bygga borgar utan kronans tillstånd. Detta berodde på att en adelsman utan borg inte kunde skapa sig en maktposition. Hur noggrann kontrollen var varierade med kungens duglighet.

Att bygga borgar, vägar och liknande var en del av böndernas feodala plikter sedan lång tid tillbaka. Detta gjorde det möjligt att upprätthålla ett med europeiska mått mått tämligen gott vägnät i landet.



Civilisation

De flesta rollspelskampanjer äger rum i en barbarisk omgivning där det är långt mellan polisstationerna. I den tidiga medeltidens England finns dock tillfällen till äventyr då samhället inte är alltför väl organiserat och inrutat och den politiska kontrollen över människorna är dålig. Den verkliga makten innehas av feodaltherrarna, baronerna som regerar sina landområden från sina borgar, men det finns stora skogar, bergskedjor och andra okända områden dit inte ens feodaltherrarnas makt når.

Rollpersoner

Yrken

Alla yrken utom magiker kan användas.

Eftersom riddarens tillvaro skiljer sig ganska väsentligt från tjuvens eller den fredlöse bondens kan det vara lämpligt att låta rollpersonerna välja sitt sociala stånd istället för att slå fram det. I en spelargrupp med både adliga och ofrälse rollpersoner kan man t. ex. låta riddaren vara en stråtrövare som leder ett band fredlösa, eller så kan de ofrälse vara riddarens följe, dvs väpnare, tjänare, gycklare o.s.v.

Varför äventyrare?

Vad är det då som driver medeltidens människor att bege sig ut i den vida världen på äventyr? Trots att det finns många orsaker så var det inte särskilt många som ville lämna sin trygga torva. Utan monster att bekämpa eller rika svartalfer i skogarna så finns det ingen chans att försörja sig som äventyrare på samma sätt som i traditionella äventyr. Man bör därför antingen ha gott om pengar från början eller söka sig till en rik herre som man kan tjäna.

ÄRA

Att söka strid och därmed ära var förbehållet adelsmännen, men det var i gengäld en av deras favoritsysselsättningar. Majoriteten av alla adelsmän var yngre söner och kunde därmed inte räkna med något arv och de tvingades därför söka sig egen lycka varhelst de kunde finna den. De reste runt mellan olika torneringar för att vinna ära, åkte mellan olika hov och borgar för att uppvakta härskare och kanske visa sig tillräckligt dugliga för att bli härskarens undersåte. I borgarna fanns också gott om sköna damer att uppvakta.

Många rättrådiga adelsmän såg hur illa landet for under prins Johns styre och de tog som sin



uppgift att bekämpa maktmissbruket i väntan på kungens återkomst. Detta var ett mycket ärofullt värv helt i överensstämmelse med riddaridealen och när kungen slutligen återkom blev de också rikligen belönade.

BONDEUPPROR

Böndernas situation i det feodala England var minst sagt eländig och då prins John lade nya skattepålagor på folket var det många som helt enkelt inte stod ut längre utan gjorde uppror.

I en medeltidskampanj kan rollpersonerna antingen vara kungatrogna riddare som med böndernas hjälp bekämpar prinsens fogdar, eller så kan de själva vara bönder som ingår i en sådan armé. SL bör dock tänka på att endast ett mycket litet fåtal bondeuppror har lyckats genom historien och även om rollpersonerna inte blir dödade, kommer de förmodligen att drivas till skogs som fredlösa.

FATTIGDOM

Bönder och egendomslösa kunde komma till slutsatsen att enda chansen att komma ur sin fattigdom var att ge sig ut i världen och söka lycka. De kan t ex höra historier om guldskimrande fjärran länder eller landsändar, eller så kan de helt enkelt lockas in till städerna för att förtjäna ett levebröd som tjuvar.

BROTT

Det fanns ingen effektiv polis. Folk som anklagades för brott kunde undkomma rättvisan genom att fly och dölja sig bland sådana som inte kände till deras bakgrundshistoria. Vanligt var också att livegna bönder rymde från sin teg för att bli fria, något som räknades som ett svårt brott. Om en livegen lyckats hålla sig från sin herre i ett år och en dag räknades han dock i fortsättningen som en fri person.

Personer som flytt undan rättvisan för allvarigare brott förklarades ofta som fredlösa, d.v.s. utstötta ur samhället utan några som helst rättigheter. Vem som helst fick dräpa en fredlös utan att riskera straff. Därför samlades de fredlösa ofta i stora skaror för att kunna skydda varandra. Gärna bosatte man sig i oländig terräng, t. ex. skogar eller bergstrakter, där man sedan livnärde sig på jakt och röveri. Om man kände sig tillräckligt starka kunde man till och med anfälla riddarskaror och borgar för att plundra och utkräva hämnd.

PILGRIMSFÄRDER

Medeltidens människor reste mer än vad de flesta nutida tror. Det var vanligt att folk gav sig ut på långa pilgrimsfärder, särskilt till Rom, Jerusalem och Santiago de Compostela (aposteln Jacob den Äldres grav i norra Spanien). Inom England kunde man vallfärda till Canterbury. Dessa färder, särskilt de till det Heliga Landet, var mycket





äventyrliga och skulle kunna utgöra grunden för hela kampanjer. På färden kan man tvingas brottas mot rövare, tjuvar bland de andra pilgrimerna, pirater och sjökaptener som försöker lura av pilgrimerna pengar.

Det förekom rätt ofta att en eller flera personer gav sig av på en lång vallfärd som botgöring för begångna synder. Det rörde sig då inte om äppelpallning utan betydligt allvarligare saker, t. ex. dråp. I en kampanj kan även detta bli ett sidospår. En av rollpersonerna begår en allvarlig för syndelse och när han biktat sig för en präst åtar han sig en vallfärd som botgöring.

HANDELSRESOR

Handelsmän reste långa sträckor för att skaffa kryddor, tyger, ädelstänar, pälsverk och andra lyxvaror som de sedan sålde till adelsmännen. Denna handel var oerhört inkomstbringande, och vinster på 10 till 40 gånger insatt kapital var inte omöjliga.

Handeln var naturligtvis även mycket riskabel. Förutom resans strapatser så var det många som ville åt de feta handelsmännen och deras rika laster. De långväga handelsresorna gick främst mot Ryssland (pälsar och bärnsten), de arabiska länderna och Indien (kryddor, ädelstenar, tyger och ädelmetaller).

Man kan tänka sig rollpersonerna som handelsmän som vill satsa sina pengar i ett riskabelt handelsföretag och själva reser iväg. Många faror lurar naturligtvis och äventyren lär inte låta vänta på sig. En annan möjlighet är att de bara satsar pengar i en handelsresa och sedan får se både pengar och handelsman försvinna. Hämnd. Ett annat uppdrag lämpligt för rollpersoner med våldsam läggning är som livvakter för en handelsman eller en välbärgad pilgrim.

KRIG

England var ett land drabbat av många stridigheter i slutet av 1100-talet och det fanns ofta selsättning för kringvandrande soldater. Adelsmän slogs inbördes, saxare slogs mot normander, kelter slog sporadiskt mot både saxare och normander, skottar slogs mot allihop.

Då Rikard återvände stod vissa mindre stridigheter mellan hans och prins Johns trupper, men John besegrades innan hans motstånd hade organiserats. Som soldater har rollpersonerna mycket att göra. De kan ta tjänst hos adelsmän i inbördes fejder eller ansluta sig till armén som ständigt bevakade gränsen mot Skottland. I fredliga tider kan de försörja sig som livvakter, rövare eller äventyrare.

Vilket slags äventyr?

En hel del av de traditionella äventyrssuppslagen till fantasi-kampanjer är inte möjliga att använda i medeltidskampanjer, t. ex. monsterslakt, grottkrypande eller förintande av demoniska sekter. Dessa saknar helt historisk grund.

Istället bör kampanjen inrikta sig på äventyr som rör människor och deras förhållande till varandra.

KONSPIRATIONER

Politiska konspirationer har alltid varit populära och kanske särskilt så under prins Johns tid. Adelsmän och biskopar kämpade för att få så mycket makt som möjligt. Spionage, räder och sabotage är lämpliga scenarieidéer för äventyr med militär prägel. Uppdragsgivarna kan i såda-



na fall vara adelsmän, kyrkliga makthavare eller rika köpmän, personer som ofta var sysselsatta med att försöka utöka sin rikedom på mer eller mindre hederliga sätt.

Om någon av rollpersonerna är munk eller på annat sätt står under kyrkans inflytande kan han få stå som domare eller medlare i en värdslig konflikt och bägge parterna kommer naturligtvis att försöka dupera honom. Å andra sidan kan rollpersonerna vara anställda för att själva påverka en sådan domare i rätt riktning.

För köpmän kan det gälla att skaffa sig vissa ämbeten i städers styrelse, och de andra kandidaterna måste i så fall hållas under uppsikt. För adelsmän gäller tvisterna ofta landrättigheter, gamla fejder, kluvna lojaliteter eller lånesummor som skall betalas tillbaka.

FREDLÖSA

En Robin Hood-kampanj är fullt rimlig. Spelgruppen är ett gäng kämpar som strider mot prins Johns representanter. Ett exempel var Robin Hood (Robin av Locksley), en adelsman som berövats sina ägor och gjorts fredlös genom prinsens orättfärdiga beslut. Han och hans följeslagare sökte då skydd i den oländiga Sherwoodskogen och gjorde livet surt för sheriffen och hans soldater. Spelarna kan tillhöra hans grupp eller bedriva liknande verksamhet någon annanstans.

RESOR

Resor, antingen handels- eller pilgrimsfärder, blir också en utmärkt grund för en kampanj. Här kan man råka ut för allt möjligt, pirater, krig, politiska skeenden, m.m.

Handel och politik hörde nära samman eftersom fri handel och köpenskap inte existerade. Istället hade man ofta regler för vem som fick handla med vem. Var någonstans detta skulle ske stod noggrant utfärdat i kungliga bestämmelser. Handelsprivilegier tillkom vanligen städer och skrån och dessa bevakade svartsjukt sina rättigheter medan en hedervärd adelsman inte sänkte sig till något sådant.

Rollpersonerna kan antingen själva vara på resande fot eller bara följa med som eskort åt någon annan som betalar dem för deras tjänster.

Det mystiska

I fantasibaserade rollspel finns det god plats för det övernaturliga i form av monster, magi och gudar. I en medeltidskampanj är sådana element däremot mindre betydelsefulla och varje SL får själv avgöra om han vill ha med dem eller inte. Om de förekommer är de ytterligt sällsynta, allt för att behålla den rätta stämningen. Det är myc-

ket viktigt att spelarna inte känner till hur det mystiska fungerar och allra helst skall de inte ens känna till dess existens. Om SL i början av kampanjen klart slår fast att 'i den här kampanjen finns inget fantasi-dravel, typ drakar och demoner', och sedan ägnar tio spelkvällar åt att invagga spelarna i denna villfarelse, kan han vara tämligen säker på att spelarna blir genuint rädda då de stöter på något som inte kan förklaras med vanlig naturvetenskap.

Magi

Drakar och Demoners magi fungerar inte i medeltidsmiljö och ingen rollperson kan vara vanlig rollspelstrollkarl. Däremot kan man mycket väl tänka sig att magi verkligen förekommer; medeltidens människor trodde till stor del på änglar, helgon, demoner, troll, oknytt och andra onda andar.

Trots alla dessa övernaturliga väsen så fanns det egentligen bara två övernaturliga krafter i medeltidens värld, Gud och djävulen. Alla övernaturliga fenomen hänförs till dem och magi hör avgjort till "djävulens bländverk". Den magi som utövades på medeltiden var en folklig vidskeppelse som bekämpades av både kyrkan och staten. Allt sådant kallades svartkonst och var belagt med stränga straff.

Att helt ta bort magin ur rollspelet vore emellertid en dålig lösning. Rollspel utan fungerande magi och trollkarlar är som strut utan glass.

Om SL tillåter magi behövs det inga magiregler. Det SL vill att magin skall utföra, det klarar den också av. Detta ger en magi som till viss del påminner om den i Arthur-sagorna, men tänk på att det i dessa bara fanns två trollkunniga personer, Merlin och Morgana le Fay.

En annan lösning på problemet är att låta världen vara i stil med den som Katherine Kurtz skildrar i sina Deryni-böcker (Camber av Culdi m.fl.). Där finns magi som fungerar, men som ses med misstänksamhet av kyrkan. Magin som sådan är varken god eller ond, bara en kraft som vissa människor kan använda. Magikerna försöker få biskopar, präster och andra att förstå att magi också kan användas för att göra gott. Magin kommer inte direkt från någon gud utan är ett slags naturkraft. Detta blir dock ett slags fantasi-substitut för medeltiden.

Eftersom de flesta människor är ytterst misstänksamma mot "svartkonst" måste magi användas med stor försiktighet. Det är också säkrast att hålla sig till en magi som inte är alltför mäktig. I EDD är magikerna ofta en verklig maktfaktor i samhället, men det skulle rubba hela den medeltida samhällsbilden om de fick bli det i en kampanj där riddare och feodalism står i centrum.



Monster

Monster och sagoväsen finns det gott om i riddarlitteraturen. Det klassiska monstret är givetvis draken, men också jättar, dvärgar, troll, svartalfer, najader m. fl. förekommer. Emellertid är den romantiska riddarlitteraturen lika långt från medeltidens verklighet som Biggles är från Svenska Flygvapnet.

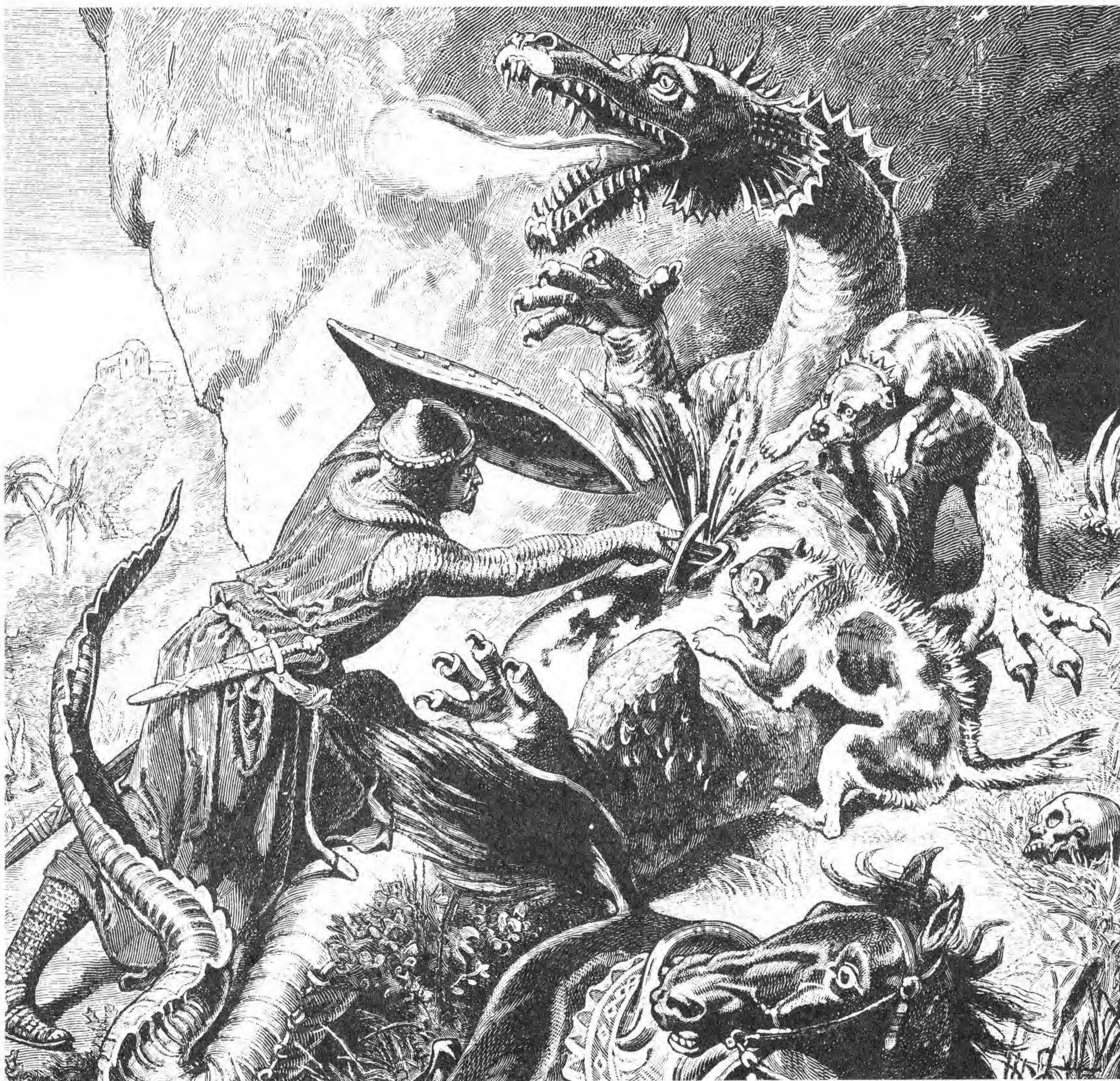
I rollspel brukar det finnas hela samhällen av svartalfer, alver och liknande icke-mänskliga varelser som lever sida vid sida med människorna. Visserligen behöver detta inte vara helt oförenligt med ett feodalt samhälle, men det förtar onekligen en stor del av trovärdigheten i ett försök till en medeltida spelvärld. Medeltidens samhälle är människornas, och andra varelser finns möjligen i mörka grottors djup, långt inne i stora skogar eller uppe bland bergens högsta toppar. De umgås inte med människorna annat än i undantagsfall.

Det är faktiskt ingen större förlust att ta bort de icke-mänskliga samhällena. Omgivningen kommer därmed att bestå av personer i stället för anonyma monster, vilket kan vara intressant för rollspelandet.

Religion

När det gäller religion så var man på medeltiden djupt religiös. Man ansåg det som självklart att Gud kunde utse vissa människor till sändebud, ge dem övernaturliga förmågor och utföra mirakler för att rädda dem. Bön, välsignelser och ett fromt leverne förväntades ge någon form av resultat och i litteraturen vimlade det av fromma legender där de mest märkliga mirakel inträffade.

Detta kan även få effekt i rollspelandet i en medeltida kampanjmiljö. Till exempel kan en munks välsignelse höja CL med ett för att antal färdighetsslag. Detta kan antingen bero på ett övernaturligt ingrepp eller helt enkelt på att självförtroendet hos den välsignade stärktes.





VIKTIGA PERSONER



lets England.

Personerna beskrivs översiktligt och vi tar bara upp det nödvändigaste. Varje SL får själv utöka och förändra personbeskrivningarna efter eget tycke och smak. Detta gäller nog särskilt färdigheterna, där man kan utöka varje persons uppsättning en del.

Ereb

KONUNG VALIEN VII RÄTTRÅDE AV ZORAKIN

Kung Valien är vid 32 års ålder Zorakins tron, och hade dessförinnan fått den bästa utbildning som tänkas kunde. Han är mycket populär bland folket, varför han har fått tillnamnet Rättråde. Han gör också i viss mån skäl för sitt tillnamn, då han försöker vara rättvis och gynna folket på adelns bekostnad. Han är mindre omtyckt bland adelsmännen.

Kung Valien anses vara mycket vacker och de flesta hovdamer betraktar hans unga drottning Gertlinn med stor avund.

STY 16	SMI 14	KAR 17
STO 14	INT 15	SB —
FYS 16	PSY 10	KP 15

Förflyttning: L10

Skydd: Hel metallrustning, tunnhjelm, stor sköld

Stridsfärdigheter: Lans 15, Bredsvärd 12, Dolk 12, Sköld 16

Andra färdigheter: Administration 19, Heraldik 17, Historia 16, Läsa/skriva zorakiska och dalkiska B5, Läsa/skriva kardiska B3, Områdeskänedom Zorakin 22, Schack & Brädspel 16, Tala zorakiska och dalkiska B5, Tala kardiska B4, Tala erebiska B3, Överklasstil 20, Övertala 20, Jaga 14, Rida 16, Simma B3.

Hjälteförmågor: Orädd, Tålig

KONUNG VIDAR VI AV KARDIEN

Konung Vidar sägs ofta vara en tyst och tillbakadragen person som låter riket styra sig självt, men detta är mycket fel. Han roas inte särskilt mycket av kämpalekar och krig, utan han föredrar att tillbringa sina dagar i Ekeborgs bibliotek eller vid någon magikerakademi. Han är ogift och barnlös

ännu vid 62 års ålder, och hans äldste brorson, gardeskaptenen Helmfrid, är inofficiellt utsedd till tronföljare.

STY 11	SMI 17	KAR 14
STO 14	INT 17	SB —
FYS 12	PSY 13	KP 13

Förflyttning: L10

Skydd: Hel metallrustning, stor sköld

Stridsfärdigheter: Lans 10, Bredsvärd 8, Sköld 10

Andra färdigheter: Administration 20, Alkemi 10, Botanik 13, Geografi 19, Geologi 15, Historia 18, Kulturkänedom kardiska folkslag 14, Kunskap om magi 10, Läsa/skriva kardiska, zorakiska och dalkiska B5, Områdeskänedom zorakin 18, Språkkunskap 8, Zoologi 10, Tala kardiska, dalkiska, zorakiska B5, Överklasstil 20, Övertala 19, Jaga 14, Rida 17.





TOTS-KERIGASS YVEIN AV KREREX

Den framstående prästsonen och kerisåten Yvein av Hevel valdes år 591 till tots-kerigass och ledare för den Ljusa Handen. Redan som bontisål och kerisåt visade han stor talang då det gällde att få fram erkännanden från ogudaktiga kättare, och trots att hans metoder anses som kanske lite väl hårda är de ytterst effektiva. Yvein är verkligen en fanatisk troende, och han är en av de få som inte korrumpierats av kyrkans rikedom och makt. Han är ytterst renlärig och tolererar inte slapphet i tron hos sina undersåtar. Under hans styre har den Lysande Vägens kyrka på fastlandet genomgått något av en reformation, och mer än en bontisål har fått lämna sitt ämbete och istället gått i kloster som botgöring för sitt syndfulla leverne. Ändå återstår oerhört lång väg innan kyrkan är fri från korruption och synd.

Som ledare för den Ljusa Handen är Yvein en skrämmande och mäktig man. Han sägs kunna skärskåda människors sinnén, och få är de som vågar möta hans blick, eftersom han med en gest kan få dem brända på bål. Ibland ger han sig ut på långa resor genom Kardien och Zorakin då han bevistar den Ljusa Handens domstolar och övervakar inkvisitorerna i deras yrkesutövning. I speciellt komplicerade mål händer det att han själv går in och dömer, så gott som alltid med bålet som dom.

STY	8	SMI	12	KAR	18
STO	10	INT	17	SB	—
FYS	12	PSY	19	KP	11

Förflyttning: L10

Skydd: Inget

Stridsfärdigheter: Dolk 8

Andra färdigheter: Administration 17, Kunskap om magi 8, Läsa/skriva kardiska, dalkiska och zorakiska B5, Teologi 22, Bluff 23, Förhöra 24, Tala kardiska B5, Tala zorakiska och dalkiska B4, Övertala 21

Hjälteförmågor: Stålblick, Orädd

HÄXMÄSTAREN I SVARTA TORNET

Häxmästaren är en man utan känt namn och ursprung. Man antar att han kommer från något joriskt område och växte upp bland folk i gemen. De första rapporterna om denne mäktige magiker har man från 399 e.O. när en beskrivning av en mäktig nekromantiker i Zorakins vildmark sändes till animistakademin i Faltrax.

År 403 framträdde han öppet som härskare över en oländig bergsregion som ingen tidigare visat något intresse, blott befolkat av spridda svartfolksstammar. Sedan dess har han skapat ett osäkert välde bland bergen, ibland i konflikt med sina grannar, ibland i vänskap.

Häxmästaren är en man, synbarligen i femtioårsåldern, men i själva verket långt äldre. Han är reslig, med bildsköna drag, svart hår och fast blick. Hans karisma är välkänd och genom sin blotta personlighet kan han dominera de svartfolk han styr över.

STY	12	SMI	13	KAR	24
STO	14	INT	16	SB	—
FYS	12	PSY	40	KP	13

Förflyttning: L10

Färdigheter: Administration/Juridik 14, Astrologi 14, Geografi 18, Områdeskännedom 18, Kulturskännedom (svartfolk) 18, Räkning B5, Värdesätta (allmän) 18, Bluff 18, Överklasstil 18, Köpslå 18, Förhöra 18, Övertala 20, Upptäcka fara 20, Nekromanti 25, Elementarmagi 25.

Språk (både Tala och läsa/skriva): Jori B5, Svariska B5, Satenu B4, Drakspråk B3.

Besvärjelser: (alla S19 i formelsamling eller minne): ELD, FROST, ENERGISTRÅLE, MÖRKERVÄG, FRAMMANA/SKICKA BORT UMBRA, TALA MED DÖD, BLINDHET, ANIMERA DÖD, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD, KONTROLLERA HÖGRE ODÖD, KONTROLLERA ANDAR, PANIK, SMÄR-TA, DÖDSHAND, LIVSUTTÖMNING, LIVSFÖRLÄNGNING.

Magiska föremål: Ring (SKYDD E5, PERMANENS, NEXUS), ring (ENERGISTRÅLE E6, PERMANENS), mantel (LUFTVÄG E4, PERMANENS, NEXUS).

TYPISK RIDDARE

STY	16	SMI	15	KAR	13
STO	13	INT	13	SB	—
FYS	16	PSY	13	KP	15

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynja på kroppen, metallskenor på ben och armar, tunnhjälm, medelstor sköld

Stridsfärdigheter: Lans 13, Bredsvärd 13, Dolk 8, Långbåge 8, Sköld 13

Andra färdigheter: Rida 17, Jaga 15, Schack & Brädspel 10, Sjunga & Spela B3, Överklasstil 12



England

Rickards män

WILFRED OF IVANHOE

Ivanhoe begav sig på korståg till Palestina i strid med sin fars vilja. Fadern försköt honom ur familjen och gjorde honom arvlös. Wilfred har nu återvänt till England. Han är ung och äventyrlig och tar alltför ofta onödiga risker.

STY	14	SMI	17	KAR	18
STO	12	INT	14	SB	—
FYS	18	PSY	16	KP	15

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynja på kroppen, tunnhjälm, medelstor sköld.

Stridsfärdigheter: Lans 21, Bredsvärd 18, Dolk 16, Medelstor sköld 19.

Andra färdigheter: Administration/Juridik 10, Tala och Läsa/skriva franska B5, Tala och Läsa/skriva engelska B4, Rida 20, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 14.

Hälteförmågor: Orädd

Robin Hoods gäng

ROBIN HOOD/ROBIN OF LOCKSLEY

Robin är en lägre adelsman och har berövats sina ägor av prins John. Han förklarades i samband med detta fredlös och har tagit sin tillflykt till Sherwood-skogen där han och hans män bedriver ett ständigt gerillakrig mot sheriffen.

STY	15	SMI	20	KAR	19
STO	12	INT	17	SB	—
FYS	18	PSY	17	KP	15

Förflyttning: L10

Skydd: Läder på hela kroppen.

Stridsfärdigheter: Långbåge 26, Bredsvärd 19, Dolk 19, Stavkamp 23.

Andra färdigheter: Spåra 20, Kamouflage 17, Smyga 17, Klättra 17, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 19, Rida 15, Simma B3, Jaga 17, Skogsöverlevnad 17, Områdeskännedom 19, Tala och Läsa/skriva engelska B5, Tala och Läsa/skriva franska B4.

Hälteförmågor: Tålig, Kattfot

LILLE JOHN

Lille John är son till en bonde och växte upp som fåraherde. Under den tiden lärde han sig att slåss med stav och blev mycket skicklig. John räddade Robin från några av sheriffens män och de blev då vänner. Robin är en av de få som har besegrat Lille John i strid med stav.





STY	20	SMI	16	KAR	13
STO	18	INT	11	SB	1T4
FYS	18	PSY	11	KP	18

Förflyttning: L10

Skydd: Läder på hela kroppen.

Stridsfärdigheter: Långbåge 16, Stavkamp 20.

Andra färdigheter: Spåra 13, Kamouflage 11, Smyga 11, Klättra 14, Finna dolda ting 15, Upp-
täcka fara 17, Rida 10, Simma B3, Jaga 17, Skogs-
överlevnad 17, Områdeskänedom 17, Tala en-
gelska B4.

Hjälteförmågor: Järnnäve, Kattfot

WILL SCARLET

Will är en legosoldat som har tjänstgjort i den engelska armén vid fälttåg i Normandie och Skottland. Han är luttrad och pessimistisk och tror föga gott om sina medmänniskor. Will blev fredlös efter att ha dödat några normandiska soldater i ett krogslagsmål. Han mötte Robin Hood i fängelset och tillsammans lyckades de fly.

STY	16	SMI	13	KAR	12
STO	11	INT	12	SB	—
FYS	18	PSY	16	KP	15

Förflyttning: L10

Skydd: Nitäder på kroppen, öppen hjälm.

Stridsfärdigheter: Långbåge 17, Bredsvärd 20, Dolk 17.

Andra färdigheter: Spåra 13, Kamouflage 12, Smyga 12, Klättra 13, Finna dolda ting 16, Upp-
täcka fara 18, Rida 17, Simma B3, Jaga 15, Skogs-
överlevnad 15, Områdeskänedom 16, Tala en-
gelska B4, Tala franska B2.

ALAN I DALEN

Alan är en kringvandrande trubadur som har slagit sig ner i Sherwood-skogen. Han är en skicklig skådespelare och imitator. Kvinnor är hans största svaghet och han blir alltför lätt förälskad.

STY	14	SMI	16	KAR	20
STO	12	INT	12	SB	—
FYS	16	PSY	14	KP	14

Förflyttning: L10

Skydd: Läder på hela kroppen.

Stridsfärdigheter: Långbåge 13, Bredsvärd 12, Dolk 13.

Andra färdigheter: Spela luta och sjunga B5, Spåra 12, Kamouflage 12, Smyga 12, Klättra 12, Finna dolda ting 16, Upp-
täcka fara 16, Rida 12, Simma B3, Jaga 12, Skogsöverlevnad 14, Områ-
deskänedom 16, Tala och Läsa/skriva engelska B5, Tala och Läsa/skriva franska B3.

Prins Johns män

SHERIFF ROBERT

Sheriffen är prins Johns representant i området. Han residerar i Nottingham, varifrån han sänder ut sina underhuggare för att skipa rättvisa eller driva in skatter. Sheriff Robert är girig och inte särskilt hederlig.

STY	12	SMI	12	KAR	10
STO	14	INT	12	SB	—
FYS	12	PSY	10	KP	13

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynja på kroppen, öppen hjälm, medelstor sköld

Stridsfärdigheter: Bredsvärd 15, Medelstor sköld 14, Armborst 15.

Andra färdigheter: Administration/Juridik 17, Områdeskänedom 16, Stadskänedom 16, Tala och Läsa/skriva franska B5, Tala och Läsa/skriva engelska B3, Rida 12, Finna dolda ting 12, Upp-
täcka fara 11.

GUY DE GUIBORNE

Sir Guy är riddare, dvs adelsman av låg rang. Han är av sheriffen utsedd till ståthållare över kronans ägor i trakten, vilka omfattar själva Sherwood-skogen och staden Nottingham och dess citadell. Sir Guy är arrogant, fåfäng och maktlysten.

STY	17	SMI	17	KAR	8
STO	17	INT	10	SB	1T4
FYS	13	PSY	10	KP	15

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynja på kroppen, tunnhjälm, medelstor sköld.

Stridsfärdigheter: Lans 18, Bredsvärd 17, Medelstor sköld 16, Dolk 12.

Andra färdigheter: Administration/Juridik 14, Områdeskänedom 16, Stadskänedom 14, Tala och Läsa/skriva franska B5, Tala och Läsa/skriva engelska B2, Rida 17, Finna dolda ting 14, Upp-
täcka fara 14.

TYPISK SOLDAT

STY	13	SMI	13	KAR	10
STO	12	INT	9	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	12

Förflyttning: L10

Skydd: Ringbrynja på kroppen, öppen hjälm, medelstor sköld

Stridsfärdigheter: Bredsvärd 10, Medelstor sköld 10, Dolk 10.

Andra färdigheter: Områdeskänedom 13, Finna dolda ting 7, Upp-
täcka fara 9, Tala engelska B3.



INSPIRATION



denna sektion har vi valt ut böcker som vi själva känner till och tycker är intressanta. De flesta bör finnas i ett välsorterat bibliotek. Med avsikt har vi inkräkt oss till böcker på svenska. För den som behärskar engelska eller franska finns ett ofantligt utbud.

De skönlitterära böckerna kan med fördel användas som inspiration för äventyr. De flesta av dem ger en tillrättalagd bild om hur det förhöll sig; de skildrar så att säga medeltiden som den borde ha varit, inte som den egentligen var.

Facklitteratur

En fjärran spegel, Barbara Tuchman. Detta är en populärvetenskaplig skildring av 1300-talet, med tonvikten lagd på förhållandena mellan England och Frankrike. Boken innehåller en uppsjö med information om de flesta aspekter i 1300-talets herremannaliv.

Medeltidens ABC, Gidlunds förlag. Detta är en liten uppslagsbok om den skandinaviska medeltiden.

Sveriges medeltid, Hans Hildebrand. Dessa fyra tjocka böcker skrevs ursprungligen i slutet av 1800-talet, men utgavs i faksimil av Gidlunds förlag 1983. De är skrivna på ett ålderdomligt språk och vad som står i dem kan ha tillbakavisats av senare forskare, men de är ändå intressanta och innehåller mängder av information och detaljrika bilder rörande allt som har med medeltiden att göra.

Den dynamiska medeltiden, Michael Nordberg. Denne författare försöker skingra vanföreställningen att medeltiden var mörk och skildrar en mängd aspekter av det vardagliga livet. En faktaspäckad bok som rekommenderas varmt.

Den medeltida borgen — så byggdes den. Detta är en bilderbok som visar hur man byggde en medeltida riddarborg.

Ur Medeltidens höst, av Johan Huizinga, ger en mycket omfattande och god översikt över kontinentens kulturliv under 1300- och 1400-talen.

Boken **Montaillou** av L  Roy Ladurie beskriver livet i en liten sydfransk by under sekelskiftet 1200-1300. Boken bygger till stor del på samtida manuskript och  r mycket v rdefull f r de som  ntresserar sig f r hur de vanliga m nniskorna levde.

Sk nlitteratur

Ivanhoe, sir Walter Scott. Den klassiska riddarromanen med massor av romantik, torneringar,  dla hj ltar och nattsvarta skurkar. Den skrevs i b rjan av 1800-talet och har d rf r ett spr k och ett tempo som nutidens m nniskor ofta finner  vant. Boken har bildat underlag f r flera filmer och teveserier.

 kenriddarna, St lhandsken. Dessa tv   ventyrsb cker i medeltida milj  kan ge uppslag till  ventyr. Den f rstn mnda f rs ker skildra korst gens Palestina medan den andra utspelar sig i Wales.

Ber ttelserna om kung Arthur och riddarna kring Runda bordet. Dessa sagor, skildrade under ett otal olika titlar, h rstammar fr n medeltiden och har nedtecknats av m nga olika f rfattare. Howard Pyle har skrivit om de mest k nda till modernt spr k och flera av hans b cker har  versatts till svenska.

Mikael Ludenfot, Mika Waltari. En tjock och f rgstark roman som utspelar sig under 1500-talet. Den handlar om en finsk dj kne som upplever de mest dr pliga  ventyr runt om i Europa.

Evertz Arnessons medeltidsb cker: **Kapellanen, Fogden, Sv rdet och Narrk pan, Tre g stabud** m. fl. Utm rkta och sp nnande skildringar av Sveriges medeltid.

Rosens namn av Umberto Eco. En sp nnande medeltida detektivroman som skildrar ett mord i ett kloster och ger en intressant bild av munkarnas tillvaro och t nkes tt.

Katherine Kurtz **Deryni**-b cker, s rskilt trilogin **Camber** av Culdi. Detta  r en serie fantasyromaner som utspelas i en medeltidsv rld. Kurtz har lyckats bra med att kombinera fantasy, magi, religion och medeltid. Boken **Camber av Culdi** har publicerats p  svenska av  ventyrsspel.

Sven Wernstr ms b cker **Tr larna** och **Tr larnas barn** ger en vinklad och kanske inte helt korrekt historisk bild av sveriges medeltid, men de  r  nd  l sv rda och har  ven visats i TV.

Prins Valiant av Hal Foster beskriver 1100-tals riddare i vikingars, romares och kung Arthurs v rld. Den  r mycket v l tecknad men inneh ller en hel del anakronismer. Sp nning och romantik utlovas i denna serie, som finns b de som seriealbum och illustrerade romaner.

Historien om den schweiziske frihetsk mpen **Wilhelm Tell** har alltid fascinerat folk i alla  ldrar. Den traditionella legenden finns utgiven under m nga olika titlar och av m nga olika f rlag. Tidsperioden  r 1500-tal och i kort handlar historien om rebellen Wilhelm Tell som skryter med



att han är världsbäst på armborstskytte. Han måste skjuta bort ett äpple från sin sons huvud för att få behålla sin frihet.

William Marshal, världens bästa riddare, Georges Duby. Här skildras en engelsk adelsmans liv under slutet av 1100- och början av 1200-talet. Sir William Marshal var en ledande gestalt vid det engelska hovet och vi får följa hans liv från början till slut, vilket ger en god inblick i hur dåtidens adelsman levde och tänkte.

Filmer

Det har även gjorts ett stort antal filmer som utspelar sig i medeltida miljö, för det mesta en fantasy-betonad sådan. Detta är några av dem. De som är bra finns på video, samt någr riktigt usla.

Ladyhawke handlar om riddaren Etienne Navarre och hans älskade Isabeau, vilka drabbats av en hemsk förbannelse och därför inte kan få varandra. Tillsammans med den lille tjuven Philippe Gaston bekämpar de den onde präst som lagt förbannelsen.

Filmen **Excalibur** är en variant av den populära Arthursagan. Rustningarna som används oavbrutet av samtliga skådespelare, (filmbudgeten räckte tydligen inte till några andra kostymer än rustningarna) är av 1500-talsmodell och alltså helt anakronistiska, men de är det enda som gör filmen sevärd.

Kött och blod (Flesh + Blood) är en våldsam film som utspelar sig under europeiskt 1500-tal. Den handlar om ett kompani legoknektar som drar runt och plundrar, slåss, våldtar, kidnappar och roar sig på andra sätt.





Vargens tid handlar om en person som förväxlas med sin tvillingbror när han stöter på en grupp förföljda zigenare. Intrigen innefattar svek och ond, bråd död. Filmen, som är regisserad av Hasse Alfredsson, utspelar sig under tidigt svenskt 1500-tal.

Det sjunde inseglet är en monumentalisk Bergman-film som på ett utmärkt sätt skildrar ett gycklarsällskaps öden under tidig svensk medeltid. Den är, naturligtvis, ypperligt gjord, men knappast något för action-diggaren.

Korpen flyger och **Korpens skugga** är två svensk-isländska produktioner med våldsamma och tämligen realistiska handlingar. Korpen Flyger utspelar sig under sen vikingatid och skildrar ett blodigt släkt drama, där temat är 'öga för öga, tand för tand', men där hämnden inte är alltid så enkel att uppnå.

Korpens skugga utspelar sig under tidig medeltid och är en variant på historien om Tristan och Isolde.

Ivanhoe har filmats ett oräkneligt antal gånger och den populäraste, men knappast bästa, versionen visas i TV varje nyår.

Robin Hood har också filmats många gånger. Den förmodligen vanligaste versionen i video-butikerna är en ganska ny trilogi med många fantasy-inslag där Robin framställs som en modern rebell och gerillakrigare. Arthur-sagan går igen även här, och många uppslag till rollspels-äventyr finns.

Ronja Rövardotter är en barnfilm som utspelar sig i svensk medeltid. Den bygger på Romeo och Julia-temat men har naturligtvis ett lyckligt slut. En del fantasy-inslag ger filmen en viss sevärdhet.

Monty Pythons galna värld (The Quest for the Holy Grail) är en våldsamt parodi på Arthur-sagan och får inte missas av de som uppskattar ett gott skratt. Totalt sanslös och vansinnigt rolig.

Stackars Dennis (Jabberwocky) är en Monty Python-film som utspelar sig i den allra skitigaste medeltid man kan tänka sig. Stackars Dennis försöker vinna sin älskade Griseldas hjärta i en film där en rutten potatis betraktas som en oerhört vacker gåva....

De som missade Rowan Atkinsons TV-serie om **Den Svarte Ormen** (The Black Adder) gick verkligen miste om någonting. Denna är en fruktansvärt rolig parodi på flera Shakespeare-pjäser, och serien har även fortsatt i 1500- och 1700-talsmiljöer. Otroligt komisk, välgjord och historiskt riktig är den mycket sevärd.

Macbeth, Hamlet, Kung Lear, Richard III, m. fl. Shakespeare-pjäser har också filmats flera gånger och brukar med jämna mellanrum visas i TV. De är, liksom de flesta engelska TV-produktioner, mycket välgjorda och välspelade och ett måste för medeltidsfantasten. Handlingarna i de oftast mycket blodiga pjäserna kan med fördel användas som intriger i rollspelsäventyr.

Under våren 1988 blev jag tillfrågad om jag var intresserad av att skriva en ny modul till Drakar och Demoner. Modulen skulle återuppliva medeltiden med all dess prakt, pompa och ståt, vajande hjälmplymer, skramlande rustningar, klingande vapen och fladdrande fanor. Eftersom medeltid och riddare alltid varit stora passioner, tackade jag omedelbart ja, och direkt efter studenten i juni 1988 satte jag i gång.

Arbetet gick fort framåt, och snart kunde slutet skönjas vid horisonten. Det visade sig bli mycket mer material än vad som från början var tänkt; produkten du håller i din hand är faktiskt större än Gigant!

De flesta rollspel utspelar sig i en mer eller mindre medeltida miljö, där man använder svärd istället för pistoler och hästar istället för bilar,

men gränsen går ofta vid de teknologiska framstegen. Samhällena i de 'medeltida' rollspelsmiljöerna blir ofta moderna, och sällan tas någon hänsyn till kyrklig stelbenthet, människors vidskeplighet och adelsmäns allsmäktighet. Det blir ofta en slags blandning mellan alltför vaga historiekunskaper och sunt förnuft, men eftersom medeltiden var en långt ifrån förnuftig tidsålder blir det ofta fel.

I Medeltidshäftet har vi beskrivit den verkliga historiska medeltiden, och försökt få med det mesta som kan intressera en spelare som vill skapa en realistisk medeltida kampanjmiljö. Tillämpningen i Kampanjhäftet är ett exempel på hur man, med medeltiden som grund, kan kombinera ett historiskt samhälle och fantasy för att få en spännande rollspelsvärld.

OBS! Drakar och Demoner Ivanhoe är främst skrivet till Expertreglerna, men går även att använda med enbart grundreglerna. Skall dessa användas multipliceras alla FV (FärdighetsVärden) i texterna med 5 för att få fram CL. Färdigheter som benämns 'B-färdigheter' räknas om enligt följande: B1 = CL 15%, B2 = CL 40%, B3 = CL 60%, B4 = CL 75%, B5 = CL 90%.

De referenser som finns till Gigantreglerna kan ignoreras, om ni inte har dessa. Likaså är de Expert-färdigheter som omnämns i Ivanhoe men inte i grundreglerna knappast av vital betydelse för spelet.



Index

- Alkemi. K69
Den Lysande Vägen. K57
Elementardanser. K85

England. M55
 karta. M56
 spelledarpersoner. M65-66

Feodalism. M13
 i Zorakin. K30
 i Kardien. K35

Folkslag. K9

Geografi
 Zorakins. K3
 Kardiens. K4
 Englands. M56

Goiana. K39
Grannländer. K5-8
Hantverkare. M38
 i Pendon. K19

Heraldik. M39
Heraldiska motiv. M42-45
Höviskhet. M33
Infanteri. M30
Inspiration. M67
Katolicism. M9
Kavalleri. M29
Klimat. K5

Korståg. M5
 i Aidne. K53-54

Laboratorium. K75

Legendariska vapen. K83
Lindskiarnar. K15, K52, K77
Litteratur. M49
Mandelorden. K51, K63
Medeltida rollspel. M12, 16, 59-62
Mått och vikter. K50
Namn. M47
 i Aidne. K43

Pendon. K17
 Karta. K90-91
 Slottet. K21, K94-96

Regentlängd. K55
Religioner. K57, M9

Riddarordnar. M7
 i Aidne. K64-68

Riddarslaget. M4
Riddarväsendet. M3
Rustningar. M23
Samhällsklasser. M15
Skadesystem. K79
Sköldar. M26
Sköldmall. M46
Spelledarpersoner. M63
Stavkamp, färdighet. K82
Städer. M16
Teknologi. M51
Tornerlans, färdighet. K82

Tornerspel. M35
 i Aidne. K85

Valutor. K49
Vapen. M19

